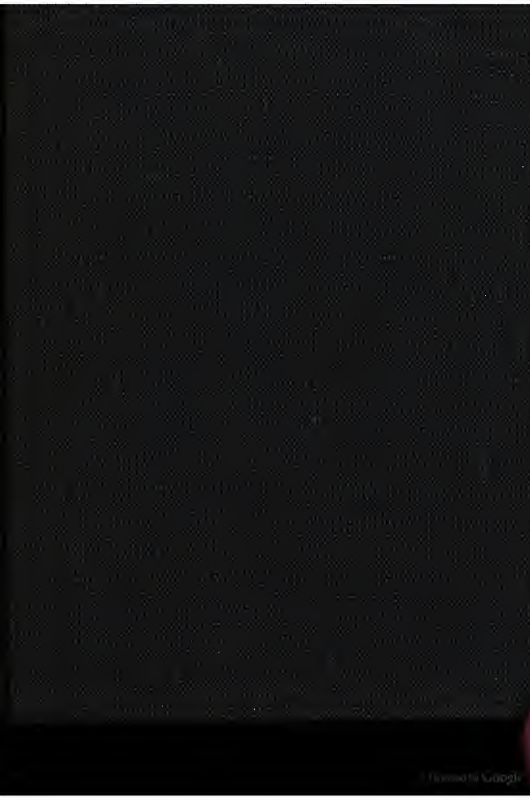




IL GIUOCO
DELLA DAMA
ALL'USO ITALIANO

DIMOSTRATO IN QUEL GRANDIOSO, E IN QUEL BELLO
SINO AD ORA NON CONOSCIUTO,
E CHE LO RENDE DEGNO DELL'ATTENZIONE
DI CHI AMA I NOBILI,
E NON VOLGARI GIUOCHI, DI PIACEVOLE
ED INNOCENTE TRATTENIMENTO

OPERA

DEL DOTT. C. MANCINI
ETRUSCO

Delectando pariterque monendo
CICER.

FIRENZE
NELLA STAMPERIA GRANDUCALE
1830

L'Opera stampata sotto la direzione dell'Autore, e da esso rivista, e corretta; in fronte di ciascuna copia sarà firmata dall'Autore stesso di suo proprio carattere.

Prefazione

Un singolare trasporto ebbi mai sempre, impiegando le ore d'ozio, per quegl'utili, ed innocenti giuochi, che in un tempo servono di sociale, e dilettevole trattenimento, e di esercizio delle facoltà intellettuali.

Il Giuoco della Dama, siccome il più comune, fu il primo a interessare il mio genio, il secondo quello degli Scacchi. Quanto più m'esercitai in essi, tanto più ne conobbi le grandi difficoltà a ben giuocarli, per cui m'accinsi di tentare di conoscerne le teorie, onde mi si rendesse men faticoso, e più bello l'esercizio.

Per gli Scacchi ampia materia ne rinvenni in non pochi, ed eccellenti Autori che diffusamente ne hanno trattato. Per la Dama, nulla mai potei rinvenire, ad onta delle più accurate ricerche. Ciò fu appunto che m'impegnò a raccorre tutte quelle combinazioni più difficili, e più belle, che mi si presentavano giuocando, o vedendo giuocare, senza trascurare le meno im-

portanti, onde trarne quei vantaggi, che nascono dalla calcolata combinazione.

Un ammasso di notizie alla rinfusa ritenevo, quando risolsi disporle con qualche ordine regolare, onde fussero a più comoda e chiara intelligenza. Provvisto di numerosa ordinata raccolta di giuochi, e di problemi; non meno che di tutte le notizie dei diversi sistemi di giuocare nei principali luoghi d' Italia (in molti dei quali per lungo corso di anni ho dimorato) da formarne una scielta, per un completo corpo di leggi del giuoco; varj amici del giuoco stesso, mi stimolarono molte fiate, a pubblicarne un trattato, conforme moltiplici, e dotte penne, sì antiche che moderne, han fatto sul giuoco degli Scacchi. Ma come che ardua impresa s' è l' esporsi per il primo, a magistralmente trattare di cosa, per quanto è a mia notizia, da alcun altro mai trattata, e che certamente merita lunga serie di osservazioni, e di calcoli, ricusai in prima di compiacerli, ed in fine limitai la promessa di pubblicare la mia raccolta tal quale ella si trovava, ad oggetto ancora di aprire il varco ad altri, e di rendere meno difficile, a chi amante del più, ne intraprendesse l' incarico.

Ma questa raccolta, come che era a solo mio comodo ordinata, e perciò, priva di quei ragionamenti, mediante i quali, la materia ivi

contenuta a tutti chiara si rendesse, di tutto ciò necessità mi costrinse a corredarla. Quindi le leggi del giuoco, colle quali dò principio a questa mia opera, precedute sono da un breve ragionamento, a quelle relativo. Il Modello dello Scacchiere, destinato allo studio del giuoco, è preceduto, esso pure dall' opportuna descrizione, in cui si rileva la necessità della da me adottata nomenclatura delle sue respettive parti; l' utilità della medesima, ed il modo di farne uso. I Giuochi, ed i Problemi, che ne vengono in seguito, non mancano, essi pure, dei loro preliminari discorsi, che rendono chiarezza, e facilità nell' esecuzione. E in fine, ho creduto di far cosa grata, di chiudere questa mia opera, con varie regole generali del giuoco, che servir possono d' istruzione ai principianti, e di preliminari agl' Elementi teoretici del giuoco stesso.

Dalla qui inserta ben numerosa serie di giuochi, e di problemi, tutti varj fra loro, ampiamente si comprende, la grande estensione delle combinazioni a cui è soggetto il giuoco della Dama, e da cui nasce appunto l' imperiosa difficoltà di formare un opera completa, ove possa dirsi tutta la materia ben digerita; al di cui cimento concorrere vi deve gran genio, e grand' ozio non a tutti comune.

Ma se non è quest' opera, quale esser dovrebbe, è per altro più che sufficiente a formare un giusto criterio del giuoco, ed un buon giuocatore, in chi vorrà prendersi la cura tutta l' opera di perfettamente studiare. E in fatti, se bene si vorrà riflettere allo spirito delle leggi del giuoco, fin ora incerte e vaghe; al cospicuo numero dei giuochi, alle di cui necessariamente limitate mosse di ciascuno, vien compensato dalla varietà sempre costante di ciascun giuoco; alla grandiosa quantità di Problemi, essi pure sempre variati; non meno che alle poche, ma interessanti regole generali del giuoco, facile sarà il comprendere, che un ben regolato studio, e relativo esercizio, su quelle, e questi, può facilmente ridurre il giuocatore, a ben conoscere, la vera forza, e malizia del giuoco, onde ben condursi nei propri variati attacchi, non meno che a sapersi ben difendere, da qualunque imbarazzo, in cui lo ponno ridurre le variate mosse avversarie.

Ora rivolto a voi, soli Amici, e bravi Dilettanti del nobile, e dilettevole giuoco della Dama, che coi più graziosi modi m' impegnaste a promettervi la pubblicazione di questa mia, qualunque siasi opera, già da lungo tempo compilata, ecco adempito alla mia promessa. A voi la presento, persuaso, che non solo la gradirete, come

sperare mi faceste, ma che vi compiacerete di proteggerla, affinchè col vostro appoggio, faccia con decoro sorgere dalla sua oscurità, un giuoco certamente degno dell' attenzione di chi fin ora ignaro delle sue bellezze, lo abbandonava ad un immeritato dispregio.

L' Autore

DELLE LEGGI

DEL GIUOCO



Non solo al salutare oggetto di prevenire, le sempre mai perniciose questioni nei giuochi, ma ben anche per fissare le massime, mediante le quali, il giuoco esercitar si deve, necessario si rende di stabilirne le leggi regolatrici.

Al difetto della legge scritta, fu sempre autorevole la consuetudine; mancando nel giuoco della Dama la prima, siccome fino a qui, come nella Prefazione ho detto, nessuno di scrivere su questo giuoco, mai s'è dato il pensiero, abbenchè da lungo tempo generalmente praticato, faccio subentrare la seconda, col titolo di *Costituzione del Giuoco della Dama all'uso Italiano* compilata colla scielta dei migliori usi di tutta l'Italia; migliori perchè sanzionati col lungo pratico esercizio dei più studiosi giuocatori; perchè più conformi alla natura del giuoco.

Per facilitare lo studio, non meno che per il più comodo, e facile riscontro nei casi occorrenti, ho diviso la Costituzione in cinque parti, ciascuna delle quali in Capi, e tutta insieme in ottanta Articoli.

Per quanto m'è stato possibile, cosa alcuna non ho trascurato, onde siano prevenuti tutti i casi, che le varie circostanze m'hanno fatto sempre conoscere,

essere di non lieve importanza. Ed è perciò, che forse taluno di leggieri giudicherà, essermi troppo in minute cose dilungato. Ma se Essi ad esercitare si porranno questo dilettevole giuoco, con quel nobile impegno, che usi sono ad esercitarlo quegli stessi che sollecitato m' hanno, non solo questa mia opera a pubblicare, ma le più piccole, e minute cose a non trascurare, certo è che forzati saranno a confessare, non esservi cosa alcuna di superfluo. Vedranno che molte cose ad istruire sono dirette; ed altre a por fine alle pur troppo spesse questioni, in questo, come in qualunque altro giuoco nascenti.

Già si disse, che questo nostro giuoco, fu mai sempre fino a qui di poca considerazione valutato. Fra i miei impegni, oltre al soddisfare al vivo desiderio dei veri Amici, e bravi Dilettanti di questo stesso giuoco, come altrove ho detto, e che questo occupa il primo luogo; vi fu quello di far fronte a questa erronea opinione, facendo conoscere, che un tal disprezzo certamente non merita. Vi fu quello d'istruire i meno intendenti, non meno che tutti quelli che di qnesto giuoco alcuna cognizione non hanno, e che bramare possono di averne. Ed anche quei, che usi sono ai giuochi di Dama praticati in esteri paesi, approfittare ne possino, col non promiscuare sistemi, e non rendere mostruoso il più bello. Ecco ciò che a descrivere m'ha indotto tutte quelle cose inutili per quei che sanno.

Tutti i giuochi vivamente impegnano l'uomo, o per l'onore di riportare vittoria, o per l'interesse del premio a vincere. Il giuoco della Dama, e degli Scacchi sono quelli, che più di ogni altro, hanno gran possa ad accendere nell'animo dei giuocatori, quella nobile

gara, che talvolta un eccesso di amor proprio li trasporta alla dimenticanza di ciò, che le leggi del giuoco prescrivono, o ad affacciare studiate, ed assurde interpetrazioni, per farsi strada a quella ragione che non hanno. Ed ecco la necessità, che la legge del nostro giuoco s'estenda a prevedere tutti i possibili casi; ed ecco il bisogno di dilungarsi scrivendo in molti e minuti dettagli.

La presente Costituzione in somma, non altro essendo, che la più esatta, e scrupolosa raccolta delle migliori, e più antiche consuetudini. Non essendo che tutto quello che viene praticato dai migliori, e più saggi giuocatori di Dama, perchè da essi creduto più conforme alla natura del giuoco. Non essendo in fine, che il consenso unanime, anzi la voce stessa di tutti quei saggi dilettanti di questo piacevole, e nobile divertimento, che amano la rigorosa rettitudine del giuoco, perchè appunto da quella nasce, non solo la giustizia, ma ben anche la vera bellezza del giuoco stesso, e quindi il maggior diletto. Così, se tutti i giuocatori di Dama, fin ora ignari delle vere regole del giuoco si uniformeranno alla disposizione della medesima, voglio lusingarmi di dovere incontrare il loro gradimento.

COSTITUZIONE
DEL
GIUOCO DELLA DAMA

PARTE PRIMA

DEI MATERIALI OCCORRENTI ALL'ESERCIZIO DEL GIUOCO, DELL'APPARECCHIO, E DEI GIUOCATORI

CAPO I.

Dello Scacchiere.

ART. **1.** Il Giuoco della Dama s'esercita sopra un piano quadrato, diviso in 64. piccoli spazi, similmente quadrati, tutti eguali fra loro, metà bianchi, e l'altra metà neri, regolarmente disposti, conosciuto col nome di *Scacchiere*, o di *Dama.* Si fa uso di questo primo nome, siccome il secondo, si confonde con un pezzo che porta lo stesso nome, come vedremo all'Art. **17.**

2. I piccoli spazi quadrati dello Scacchiere, da alcuni sono chiamati Scacchi, e da altri caselle. Ma siccome il primo nome si confonde con quello, che la consuetudine ha già dato alla combinazione di alcune di esse, come sarà indicato all'Art. **7.** si chiameranno Caselle bianche, e Caselle nere.

3. Un'estensione troppo grande nello Scacchiere, impedisce di potere a colpo d'occhio, e con facilità rilevare tutte le combinazioni del giuoco, come in un troppo angusto nasce confusione. Quindi fa d'uopo, che esso sia nè troppo grande, nè troppo piccolo. La sua giusta dimensione, è di un piede quadrato francese, che corrisponde a soldi undici di braccio fiorentino, e di circa dieci, e un sesto di Bologna.

CAPO II.

Delle Pedine.

4. Il giuoco si fa con 24. piccoli pezzi comunemente di legno, piani dai due opposti lati, e tondi all'intorno, abbastanza conosciuti col nome di Pedine. Queste esser devono metà bianche, e nere l'altra metà. (1) A scanso di confusione, e per maggiore pulitezze è necessario che siano tutte perfettamente uniformi. È parimente necessario che il loro diametro sia proporzionato all'estensione delle caselle; il più comodo a ben giuocare, è quello di quattro quinti della larghezza di ciascuna casella; e la loro altezza, di un quarto del proprio diametro.

(1) Libero è ognuno di dare quel colore che più gli aggrada, non tanto alle Caselle dello Scacchiere, che alle Pedine. Il colore è indifferente per il giuoco, solo è necessario che siano di facile distinzione le une dalle altre. Noi useremo di chiamarle bianche e nere a seconda del generale costume, e per dimostrare quanto importi, che i colori siano distinti, per il facile, e pronto esercizio del giuoco.

CAPO III.

Dei Giuocatori, e dell' apparecchio del Giuoco.

5. Da due sole persone si fa il giuoco della Dama. Questi seduti a un tavolino, sopra del quale postovi lo Scacchiere, lo dispongono nel punto più comodo ad ambedue, ma che un lato del quadrato, resti in faccia ad uno di essi, e l' opposto lato in faccia all' altro, e con quell' ordine di cui nell' Articolo seguente.

6. Sulle caselle di un solo colore si fa il giuoco. La scielta del colore è indifferente. Faremo uso delle nere, poichè questo è il sistema più comune. In questo caso è necessario, che lo Scacchiere sia voltato in guisa, che la linea diagonale più lunga delle caselle, che è formata di otto di esse (1) resti a destra di ciascun Giuocatore. Come da questo stesso lato dovrebbe ritrovarsi la linea diagonale più lunga delle caselle bianche, formata essa pure di otto di esse, qualora su quelle si volesse fare il giuoco.

7. Ciascuna delle due caselle, che costituiscono le due estremità della linea di cui all' antecedente articolo; indicata viene col vocabolo *Buco* mediante la sua angusta posizione, (2) come pure la combinazione delle due caselle, che formano l' estremità delle due linee diagonali, ma paralelle fra loro, formate

(1) Che è quella le di cui estremità sono marcate coi numeri 1. 32. vedi il modello dello Scacchiere tutte le volte che s' incontrano simili citazioni.

(2) Con questo nome vengono indicate le caselle 1. e 32.

ciascuna di sette caselle, e che mediante la stessa posizione dello Scacchiere, restano a sinistra di ciascun Giuocatore, ciascuna delle stesse combinazioni delle due caselle, indicata viene col vocabolo *Scacco*. (1)

8. Ciascun Giuocatore prende le dodici Pedine di un solo colore, e ne pone una per casella nera, riempiendo soltanto dodici caselle nere più prossime a se stesso (2) in modo che poste le Pedine da ambi i lati, in faccia le une alle altre, restino divise le loro fronti dai due medj ordini di caselle vuote. (3)

(1) Che sono le marcate 4. e 8. le une, e 25. e 29. le altre.
(2) Cioè dall' 1. al 12. per l' uno, e dal 21. al 32. per l' altro.
(3) Che sono le marcate dal 13. inclusive al 20. inclusive.

PARTE SECONDA

DELL' ANDAMENTO DEL GIUOCO

CAPO I.

Del movimento delle Pedine.

9. Il passaggio di una Pedina da una casella all'altra, fatto con tutte le regole del giuoco, chiamasi *Mossa*, o *Tratto*.

10. Le Pedine si muovono dai respettivi giuocatori, spingendole sempre da una casella all'altra in via diagonale, non tanto a destra, che a sinistra, sempre in avanti, verso cioè, l'avversario. Esse non fanno mai camino retrogrado, dalla linea trasversale in cui si ritrovano. (1) Non possono fare, che un solo passo alla volta, cioè da una casella all'altra, a cui sono a contatto; fuori dei casi di prendere, come diremo all'Art. **31.** e seguenti.

11. Non può muoversi alcuna Pedina, se la casella non è a contatto di altra casella vuota, cioè non occupata da altra Pedina, fuori del caso di prendere, come diremo a suo luogo.

(1) Le Pedine situate nelle Caselle marcate coi numeri minori, devono essere spinte in quelle dei numeri maggiori, e viceversa le altre.

12. Le mosse si fanno da ciascun Giuocatore una sola per volta, cioè, uno dopo l'altro, muove una sola Pedina.

13. Ciascun Giuocatore non può muovere, che le sole sue Pedine. Sono soltanto sue, tutte quelle di quel dato colore, colle quali egli ha incominciato il giuoco che va facendo.

14. Il giuocare sempre colle Pedine di un solo colore, rende vizioso, e meno franco il Giuocatore; e talvolta può essere di maggior vantaggio a qualche Giuocatore, per essere egli più abituato, ed esperto a giuocare con un solo colore, a danno del suo avversario. Quindi è necessario, che in ciascun giuoco, i Giuocatori si cambino respettivamente le Pedine. Nessuno può opporvisi.

15. Il Giuocatore, a cui spetta di fare la mossa, può muovere tra le sue Pedine quella che più gl'aggrada, dentro però le prescritte regole, e salvo i casi, che in appresso saranno indicati.

16. Quando un Giuocatore ha fatto la mossa, che gli spetta, l'altro non può ricusare di fare la sua.

CAPO II.

Delle Dame e loro movimento.

17. Nel principio, come in tutto il corso del giuoco, le Pedine non variano mai nome ne attributi, ma subito che una o più di esse, sono giunte in una delle quattro Caselle nere dell'ultimo ordine di esse, cioè in quelle più prossime all'avversario, prendono il nome di Dame, e si contrassegnano con so-

praporvi una Pedina dello stesso colore, onde ella viene formata con due Pedine. (1)

18. Ambedue i Giuocatori possono contrassegnare le Dame. L'obbligo è dell'avversario. Cosicchè, quando una Pedina è giunta al punto di essere Dama, ancorchè non sia stata per anche contrassegnata, al momento che ha il diritto di essere mossa, acquista il carattere, e gl'attributi della Dama.

19. Il diritto di esser mossa una Dama non lo ha, che dopo che l'avversario ha effettuata la prima mossa, dopo che questa è divenuta Dama.

20. Se una Pedina è contrassegnata per Dama, prima di giungere nella Casella, ove giungendovi di fatto diverebbe Dama; se ciò è avvenuto per parte del Giuocatore avversario, è divenuta Dama, qualora il Giuocatore a cui appartiene la Pedina, esercita, anche per una volta il diritto della Dama con quella. Ma egli può renunziarvi volendo, ma innanzi di muoverla come Dama; e in tal caso gli toglie il contrassegno, e seguita ad essere Pedina. Se ciò è avvenuto per parte di quello a cui appartiene la Pedina, l'avversario ha il diritto, o di toglierli il contrassegno, e lasciarla libera Pedina, o di toglierla dallo Scacchiere, come non più appartenente al giuoco.

21. Le Dame sono sottoposte alle stesse leggi delle Pedine, tanto separatamente, che promiscuamente con esse. Onde è comune alle Dame il disposto degl'Articoli riguardanti il movimento delle Pedine,

(1) Le Pedine che in principio di giuoco occupano le Caselle dei numeri minori, divengono Dame quando sono giunte in una delle caselle marcate coi numeri 29. 30. 31. 32. E le altre dei numeri maggiori, quando sono giunte in una Casella marcata 1. 2. 3. 4.

compresi nell' antecedente Capo I., alla sola eccezione, che esse Dame hanno libero il corso tanto in avanti, che in dietro.

CAPO III.

Dei Pezzi.

22. A maggior brevità, e a scanso di equivoci, per indicare indistintamente le Pedine, e le Dame, si fa uso del vocabolo *Pezzo*, e quando si vuole indicare le Pedine, o le Dame distintamente si chiamano coi loro propri nomi.

CAPO IV.

Del diritto di muovere il primo.

23. Al principio della Partita, se i Giuocatori non convengono fra di loro, chi di essi deve avere la preferenza d' incominciare il giuoco, cioè di muovere il primo la prima Pedina, la sorte decide. Uno di essi prende due Pedine, che una bianca, ed una nera; e fuori della vista dell' avversario se ne pone a suo capriccio una per mano, e chiuse ambedue a pugno, le presenta all' avversario stesso, che ne elegge una; se l' eletta mano contiene la Pedina del colore da esso prescelto per il giuoco da incominciare, stà ad esso la preferenza, in caso diverso spetta all' altro.

24. Nei giuochi consecutivi, mancando come sopra la convenzione, la preferenza spetta sempre a chi è restato vincitore del giuoco antecedente. E se in uno,

o più giuochi antecedenti nessuno è restato vincitore, la preferenza si mantiene sempre a favore dello stesso.

25. Nel caso poi, che i Giuocatori convenghino, che il diritto di muovere il primo sia a vicenda, cioè in un giuoco per ciascheduno, in allora devono esser fatti tanti giuochi, che la preferenza sia goduta tanto dall' uno, che dall' altro, a meno che il Giuocatore a cui spetta la preferenza, vi renunzi per cessare di giuocare.

CAPO V.

Dell' aperture dei Giuochi.

26. Il Giuocatore a cui spetta di dar principio al giuoco, muove una delle proprie Pedine, e subito che l' altro ha risposto colla mossa che gli spetta, il giuoco è incominciato. Quello che fra i Giuocatori renunzia di proseguire il giuoco, cade nella pena contemplata all' Art. ~~25.~~ 22

CAPO VI.

Del Tocca e Mossa.

27. S' è detto all'Art. 9., che il materiale passaggio di un pezzo da una casella all' altra, ove possa essere collocato, costituisce la mossa fatta. Ciò non ostante, quando un giuocatore a cui spetta di fare la mossa, ha semplicemente toccato colla propria mano un pezzo, che sia in posizione di potersi muovere, l' avversario può dichiarare mossa fatta, ed allora quel

pezzo deve esser mosso per il primo. Se egli ne ha toccato più di uno, spetta all'avversario a decidere quali di essi pezzi deve esser mosso. In questi casi, la mossa sarà diretta a piacere del Giuocatore costretto, sempre che l'effettui dentro le regole del giuoco.

28. Se il Giuocatore a cui spetta di fare la mossa, spinge un pezzo, toccando con esso, anche una piccola part? di una casella, ove possa essere collocato; l'avversario può dichiarare mossa fatta, e in questo caso il pezzo deve essere in quella casella collocato. Se ciò accade con più pezzi, spetta all'avversario stesso a decidere, con quale di essi pezzi deve farsi la mossa, in quella casella respettivamente toccata: come pure, se un solo pezzo ha toccato più caselle, in ciascuna delle quali può essere collocato; spetta sempre all'avversario a decidere, in quale di quelle caselle deve essere spinto quel pezzo.

29. Si perde il diritto di dichiarare mossa fatta, soltanto, e subito che il Giuocatore a cui spetta di fare la mossa, l'ha già in qualunque altro modo effettuata, e l'altro a cui appartiene il diritto, ha risposto colla propria mossa.

30. Siccome può accadere, che i pezzi esistenti sullo Scacchiere giuoco facendo, abbisognino di essere esattamente accomodati nelle loro rispettive caselle; quel Giuocatore che gli vuole accomodare, o siano propri, o avversarj i pezzi, innanzi di toccarli, deve avvertire l'altro colla parola *Accomodo*, altrimenti incorre nelle pene volute dagl'Art. **27. 28. 52. 53. 54.** a seconda dei casi rispettivi.

CAPO VII.

Del prendere.

31. Quando un pezzo di un colore trovasi a contatto in linea diagonale, con altro avversario, dietro del quale trovasi una casella vuota nella stessa linea, il primo accavalca il secondo, e si posa nella casella vuota; il così detto pezzo accavalcato vien levato fuori del giuoco come prigioniero, ed è ciò che dicesi *Prendere* e da alcuni male a proposito *mangiare*. Il prendere vale per una mossa. Il pezzo che trovasi nello stato di prendere, innanzi che effettui la presa chiamasi *Pezzo in posizione di prendere*. E quello in stato di essere preso appellasi *Pezzo in preda.*

32. Le pedine non prendono che le sole pedine; e le dame prendono non tanto le pedine che le dame avversarie indistintamente.

33. Un solo pezzo, in una sola mossa può prendere uno o più pezzi, dentro le regole nei due antecedenti Articoli stabilite, purchè essi siano tutti disposti come il primo, cioè, che al di là della casella vuota, ove si disse di potervi posare il pezzo accavalcante, si trovi sempre in linea diagonale, un secondo pezzo avversario, dietro del quale vi sia una seconda casella vuota, onde accavalcando anche questo secondo pezzo avversario vi si possa posare il pezzo accavalcante, e così il terzo, il quarto ec. Avvertendo però, che la linea diagonale per la presa di ciascun pezzo, si misura sempre dalla casella ove trovasi il pezzo in posizione di prendere, sino all'altra posta al di là del pezzo in preda, onde viene formata con tre caselle. E così si può

prendere in una sola mossa, non tanto in una sola lunga linea, che in tante piccole di essa, in direzioni diverse, ma successivamente fra loro unite (1).

34. Una pedina con una sola mossa non può prendere più di tre pedine avversarie, siccome non può combinarsi un maggior numero di esse in posizione di esser prese. Possono le dame prendere sino a nove pezzi, pel diritto di poter percorrere lo Scacchiere tanto in avanti, che in dietro.

35. Il Giuocatore a cui spetta di fare la mossa, e che uno dei suoi pezzi sia in posizione di prendere, per la mossa che egli è obbligato a fare, deve effettuare la presa in tutto il numero dei pezzi, che trovansi in posizione di esser presi da quello; salvo il caso che una pedina appena fattasi dama deve posarsi in quella stessa casella dove s'è fatta dama, ancorchè si trovi in posizione di prendere qualche pezzo all'avversario, non potendo muoversi fino a che l'avversario stesso non ha fatto la mossa che gli spetta,

(1) Caso primo. Per esempio nella casella 30. trovasi un pezzo bianco, e nella 27. uno nero, e la 23. è vuota, in questa posizione il 30. accavalca la 27., va a posarsi nella 23., e così prende un solo pezzo. Lo stesso accade, se il pezzo nero in vece di essere nella casella 27. trovasi nella 26., e la 21. sia vuota, in allora il pezzo bianco accavalcando la 26. va a posarsi nella 21. Caso secondo „ Nella solita casella 30. trovasi il pezzo bianco, e nelle caselle 27. e 20. trovasi in ciascheduna un pezzo nero, e le caselle 23. e 16. siano vuote, in allora il pezzo 30. accavalcando la 27. e 20. va a posarsi nella 16., e così prende due pezzi. Lo stesso accade, se il secondo pezzo nero, in vece di essere nella casella 20. trovasi nella 19. e le caselle 23. e 14. sono vuote, in allora il pezzo bianco accavalcando la 27. e 19. va a posarsi nella 14. Con questo stesso ordine si può prendere un maggior numero di pezzi.

siccome soltanto in allora acquista il carattere, e gli attributi della Dama, e il diritto di essere mossa. (1)

36. Se in un tempo stesso, due o più pezzi di un colore sono in posizione di prendere un vario numero di pezzi avversarj per ciascheduno, ma di eguale valore, la presa deve effettuarsi con quel pezzo, che ne può prendere il numero maggiore.

37. Se in un tempo stesso, una o più pedine, e una o più Dame di eguale colore, sono tutte in posizione di prendere un numero eguale di pedine ciascuna, la presa effettuar si deve colla Dama.

38. Se in un tempo stesso, due o più Pedine, si trovano in posizione di prendere ciascuna un egual numero di pedine avversarie, il Giuocatore a cui spetta di fare la mossa con quelle, può prendere con quella pedina che più gli aggrada. Lo stesso è, se due o più dame, trovansi nello stesso caso, di dover prendere ciascuna un numero eguale di pezzi, può prendere con quella dama che più gli piace. Salvo il caso, che da un lato vi siano pedine, e dall'altro una o più dame, la dama prenditora deve prendere dal lato delle dame, poichè è regola generale, e costante di dovere sempre prendere il maggiore, e non il minor valore: ciò serva, per tutti i casi di dover prendere.

(1) Vedi l' Art. 18. e 19.

CAPO VIII.

Del Buffare.

39. Se un Giuocatore allora quando deve prendere, non effettua la presa, o non l'effettua interamente conforme le regole del giuoco: l'avversario s'impadronisce del pezzo col quale dovevasi prendere, levandolo dallo Scacchiere come prigioniero, ed è ciò che dicesi *Buffare* e da alcuni *Soffiare.*

40. Se un Giuocatore in vece di prendere, fa una mossa semplice; l'avversario gli buffa il pezzo col quale doveva prendere, e la fatta mossa semplice ha tutto il suo effetto.

41. Il Giuocatore a cui spetta di prendere più pezzi, non può lasciare libero il pezzo prenditore, fino a che, non ha percorso tutto il tratto per il quale deve prendere. Accennerà soltanto con quello, ciascuna casella, che dà luogo alla presa, e lo poserà soltanto nell'ultima di esse, cioè in quella posta al di là dell'ultimo pezzo da prendere. Se egli lo lascia libero in altra casella, quest'atto dimostra mossa fatta, e la presa è imperfetta. Essa porta tutto l'effetto, in quanto ai pezzi accavalcati, e l'avversario gli buffa il pezzo, che non ha compita la presa. Il movimento di un tal pezzo si ritiene per mossa fatta.

42. Se il Giuocatore, che è in stato di prendere, con due o più pezzi un vario numero di essi avversarj con ciascheduno, e prende il numero minore, l'avversario gli buffa il pezzo col quale doveva prendere il nu-

mero maggiore, e la presa minore ha tutto il suo effetto.

43. Se il Giuocatore che è in stato di poter prendere con una o più pedine da un lato, e con una o più Dame dall'altro, ma con ciascun pezzo un numero eguale, e prende con una pedina, l'avversario gli buffa la dama, se è unica, e quella che più gl'aggrada, se sono due o più in posizione di prendere, e la presa della Pedina ha tutto il suo effetto.

44. In tutti i casi l'avversario può renunziare al diritto di buffare, e può obbligare, volendo, il Giuocatore, che non ha effettuato la presa conforme le regole del giuoco, o rimettere nelle respettive caselle i pezzi presi, e di ritornare in dietro col pezzo prenditore, o della fatta mossa semplice, e di fare la presa conforme le regole del giuoco. Puo' risolversi a questo fino a che, egli non ha risposto colla mossa che gli spetta.

45. Anche tutto ciò che ha rapporto al prendere, a buffare, e comune il disposto degl'Art. 27. 28. 30. 52. 53. 54.

CAPO IX.

Delle Mosse false.

46. Se un Giuocatore a cui spetta di fare la mossa, l'effettua in una casella vuota fuori della linea per la quale è permesso di percorrere alla qualità del pezzo stesso, egli ha fatto mossa falsa.

47. Se egli nel fare una mossa regolare, spinge il proprio pezzo oltre i confini della casella, ove deve essere collocato, in modo che, anche una sola terza parte

del pezzo, occupa la casella ove potrebbe essere collocato con una seconda mossa, egli ha fatto mossa falsa.

48. Se un Giuocatore a cui spetta di fare la mossa, prende con un pezzo, uno o più pezzi all'avversario che non possono essere presi, o per la loro qualità, o per la loro posizione, la presa non ha nessuno effetto, e ha fatto mossa falsa.

49. Nei casi di mossa falsa, stà all'arbitrio dell'avversario, o di volere che il pezzo sia rimesso al proprio posto, e che sia fatto la mossa conforme le regole del giuoco, o di buffare il pezzo; ed in tal caso il movimento di un tal pezzo abbenchè buffato, si ritiene per mossa fatta.

PARTE TERZA

DEL TERMINE DEI GIUOCHI



CAPO I.

Della Vincita semplice.

50. Quel Giuocatore, che ha perduto tutti i pezzi, mediante la presa, o in altro modo perduti; o che gl'ha ridotti in posizione, che muovendosi sono costretti a farsi prendere; o che trovansi in stato da non potersi altrimenti muovere, egli ha perduto, e l'altro ha vinto il giuoco.

CAPO II.

Del Cappotto.

51. Il Giuocatore che perde il giuoco senza di avere fatto, per lo meno una dama, perde il giuoco doppio, che vale per due giuochi, anche nel caso che il vincitore non sia giunto per sua parte a fare dama. Questo è ciò che chiamasi *Cappotto*, e da alcuni è detto giuoco marcio.

CAPO III.

Del Giuoco dato per vinto.

52. Se un Giuocatore renunzia di proseguire il giuoco in qualunque stato esso sia. O rimuove dalle proprie caselle uno, o più pezzi dell'avversario, o se uno o più gliene aggiunge; come pure, se egli ne aggiunge, o ne leva dei suoi proprj, o li rimuove dalle proprie caselle, ancorchè faccia una mossa regolare, ma in un tempo, che non ha il diritto di muovere; o spingendo il pezzo, rimuove dal suo posto, uno o più pezzi tanto proprj, che dell'avversario. E in fine, se egli produce qualunque siasi confusione nel giuoco; o agisce contro il disposto degl'Art. **12. 16. 26.** Il giuoco stesso è col fatto dichiarato *dato per vinto* all'avversario.

53. Ciascun Giuocatore subito che ha fatto la mossa che gli spetta, deve ritirare la mano dallo Scacchiere, e non deve ritenervela che per quel momento soltanto, e per quel dato tempo sufficiente a fare la mossa, o di accomodare le pedine nel modo prescritto all' Art. **30**; onde lo Scacchiere resti sempre libero in tutta la sua estensione, alla vista di ambedue i giuocatori, il tutto sotto pena di esser dichiarato il giuoco alterato, e per ciò dato per vinto.

54. Il giuoco dato per vinto, in tutti i casi contemplati nei precedenti Articoli è giuoco semplice, se il giuocatore che ha dato il giuoco per vinto è giunto a fare almeno una dama, in caso diverso è Cappotto come all' Art. **51.**

CAPO IV.

Della Patta.

55. Giuoco facendo, se un giuocatore resta coi propri pezzi in certe date posizioni, in cui uno o più di essi possono liberamente muoversi, senza che vi possa essere il caso di essere costretti dall'avversario a farseli prendere, il giuoco non è vinto da alcuno, ed è ciò che chiamasi *Patta*, o *Pace*, e da alcuni *Tavola*.

56. Se ambedue i giuocatori non convengono nella Patta, e che uno di essi voglia seguitare il giuoco, egli è obbligato a vincerlo dentro cinquanta mosse sue proprie, contando da quella dopo che l'altro ha dichiarato patta. Se egli lo perde, la vincita è buona per l'avversario, non ostante che abbia dichiarato patta.

57. Se nel corso delle cinquanta mosse, il giuocatore che ha dichiarato patta, credesse di avere migliorato condizioni, può seguitare il giuoco fino ad altre cinquanta mosse, contando da quella, dopo che l'altro averà egli pure dichiarato patta.

58. Variando il numero dei pezzi mediante la perdita di uno o più di essi, o di qualche baratto; o variando la qualità col cangiamento di qualche pedina in Dama, dentro le prescritte cinquanta mosse, non ha più effetto la prescrizione stessa, ma averà una nuova epoca dal momento che sarà nuovamente dichiarato patta.

CAPO V.

Del Giuoco a Monte.

59. In qualunque tempo, o circostanza di giuoco, se i giuocatori convengono di porre in confusione i pezzi tutt'ora agenti sullo scacchiere; o uno di essi comincia a confonderli; o commette alcuna delle mancanze contemplate negl' Articoli che riguardano le mosse false, e il giuoco dato per vinto; e l'altro giuocatore risponde col fare lo stesso, il giuoco non ha alcuno effetto, e chiamasi Giuoco a Monte.

60. Il giuoco a monte si ritiene come non fatto, e perciò esso non fa numero nel caso di convenzione di effettuare un dato numero di giuochi.

PARTE QUARTA

DISPOSIZIONI GENERALI

61. La posizione di una dama in mezzo a pezzi avversarj, che siano in stato da non potersi liberare da esser presi da quella, per lo meno uno di essi, viene indicata col vocabolo *Occhiale*.

62. Sdamare indica muovere una, o più delle quattro pedine dalla loro prima posizione della linea trasversale, o rango più prossimo al giuocatore (1).

63. Avere la mossa, che a senso dell'Art. 9. sarebbe lo stesso che dire di avere il tratto; v'è il caso in cui comunemente, e per sola brevità di linguaggio, usata viene questa espressione per indicare l'avere la mossa vantaggiosa; quella cioè, da effettuarsi da quel pezzo in posizione, che incalzando l'avversarj pezzi, costringe quelli o a farsi prendere, o a refugiarsi in posizione, o sicura o meno pericolosa. Non meno che quella, in caso opposto, di un pezzo in posizione da poter liberamente scansare l'offesa di uno o più avversarj pezzi. Ma una tale espressione usata non viene, che nella sola circostanza di dovere indicare questo vantaggio, di cui si trova sufficiente ragionamento nelle regole generali.

64. Trasportando i pezzi da una casella all'altra per fare la mossa, ciascuno di essi va posto esat-

(1) Da quelle caselle, cioè, che sono marcate, da un lato coi Num. 1. 2. 3. 4. e dall' altro 29. 30. 31, 32. Vedi il Modello dello Scacchiere.

tamente nel mezzo della casella ove deve essere collocata. Il difetto di questa necessaria esattezza, siccome può produrre qualche ostacolo all'avversario giuocatore, rendendogli meno facile il modo di calcolare, è impulitezza di giuoco per parte di chi ha commesso l'inesattezza, e può essere costretto all'emenda. Salvo il disposto degl'Articoli riguardanti le mosse false, che devono avere il loro intiero effetto nei casi rispettivi; poichè essi trattano di un eccesso vizioso del difetto.

65. Le convenzioni particolari non possono alterare sostanzialmente il regolare andamento del giuoco, senza danno della bellezza del giuoco stesso. Qualora si vogliono, esse non devono avere effetto, che in quei soli casi e circostanze comprese nella convenzione stessa.

66. Le convenzioni particolari in cui non v'è espresso nè tempo, nè circostanza, non hanno effetto, che dal momento, che sono state stabilite, a tutto il tempo, ed il numero dei giuochi compresi in una sola seduta, o sia partita.

67. La tolleranza di qualche trasgressione alla presente costituzione non vale, che per quella sola circostanza in cui è stata espressamente tollerata, onde non costituisce convenzione da poterne commettere altre in seguito dallo stesso Giuocatore, ne dà diritto all'altro di commetterne, nè simili, nè diverse in compenso.

68. Quando non v'è convenzione che determini il numero dei giuochi da farsi in una partita, ciascun Giuocatore può cessare di giuocare al termine di ciascun giuoco, qualunque sia stato il di lui esito.

69. Quelle disposizioni della presente costituzione, la di cui inosservanza può produrre un danno reale, e che non v'è espressa alcuna pena speciale, cadono sotto la categoria di quelle ove è la perdita del giuoco.

PARTE QUINTA

DEI PARTITI.



70. Quando un Giuocatore, mediante una particolare convenzione concede qualunque siasi vantaggio, o privilegio all'altro, derogando alle leggi del giuoco, dicesi *dar partito.*

71. I partiti sono reali, o relativi. I primi sono quelli, quando un Giuocatore accorda all'altro il diritto di giuocare con qualche cambiamento, o modificazione al rigore delle leggi del giuoco, e sostanzialmente vantaggiose a chi riceve il partito. I secondi sono, quando un giuoco vien fatto con certe date condizioni, materialmente eguali per ambi i Giuocatori, ma che divengono vantaggiose per un solo di essi, per essere egli più dell'altro in quelle esercitato.

72. I partiti reali più comuni sono 1.° La patta, o sia, che il giuoco patta sia vinto per quello che riceve il partito. 2.° Ricevere una o più pedine, cioè di giuocare coll'intiero numero delle dodici pedine, e quello che dà il partito giuocare con quel numero minore di pedine che dà in partito. 3.° Ricevere una o più dame, cioè d'incominciare il giuoco con una o più dame l'uno, e l'altro che dà il partito colle sole dodici pedine.

73. I partiti relativi più comuni sono, 1.° Di giuocare con sole undici, o dodici, ed anche meno pedine

per ciascheduno. 2.° Di giuocare con più o meno dame, fino dal principio ambi i Giuocatori, ma con egual numero, ed in eguali posizioni. 3.° Il vinci-perdi, cioè, giuocando coll'osservanza delle regole ordinarie del giuoco, quello che resta perditore ha vinto il giuoco.

74. Quando è dato il partito di una o più pedine senza indicare la qualità, s'intende di quelle esistenti nelle caselle del primo rango, dette comunemente d'avanti, e da levarsi da quelle caselle, che fa più comodo a chi dà il partito.

75. Quando vien dato in partito una o più dame, senza espressa menzione delle caselle ove devono essere collocate, si pongono nell'ultimo rango, detto comunemente di dietro, e in quelle caselle, ove fa più comodo a chi dà il partito.

76. Quando accade il partito delle dame, queste si contrassegnano con altrettante di quelle dodici pedine, che fanno parte dell'apparecchio del giuoco, e appartenenti a chi riceve il partito, per cui quello che riceve il partito, giuoca con tanti pezzi di meno, quante sono le dame che riceve in partito.

77. Quando non v'è convenzione in contrario, le pedine per cuoprire le dame in qualunque casella che sono date, si levano da quell'ordine, e da quelle caselle che fa più comodo a chi dà il partito.

78. Siccome accade talvolta di dare una mezza patta, o una mezza pedina, o una mezza dama, che è lo stesso che dire, di fare due giuochi, che uno di essi colla patta, o colla pedina, o colla dama, e nell'altro di non dare alcun partito, o di darlo minore; in

ciascuno di questi casi, chi riceve il partito non può ricusare di fare tanti giuochi col partito, e altrettanti senza partito, o col minore.

79. Siccome non si possono prevedere tutti i partiti, che l'altrui capriccio può immaginare, per cui non si può fare menzione di tutti; Qualunque siasi il proposto partito, esso esser deve chiaramente espresso in tutte le sue circostanze. Alla più piccola mancanza, subentra il disposto della presente quinta parte della Costituzione in ciò che le riguarda.

80. E generalmente poi, in mancanza di particolare convenzione, libera per ognuno, per tutto ciò che riguarda il contenuto della presente Costituzione; se si ama la rettitudine, non meno che di godere il bello di questo nobile, dilettevole, ed innocente giuoco, subentrar deve il disposto di questa stessa Costituzione,

DELLO SCACCHIERE

NECESSARIO ALLO STUDIO DEL GIUOCO

Dal giuoco della Dama prese il nome di Dama il piano quadrato, su cui questo giuoco s'esercita. Dal giuoco degli scacchi, che sullo stesso piano esso pure s'esercita, prese il nome di Scacchiere. L'oggetto per cui è stato qui adottato questo secondo nome a preferenza del primo, vedasi l'Art. **1.** della Costituzione.

Le caselle del comune scacchiere per la loro uniformità, non sono suscettibili di speciale nomenclatura, alla sola eccezione delle poche di cui all'Art. **7.** della Costituzione.

Nel giuoco degli scacchi, come ho già detto, che s'esercita sullo stesso piano della dama, all'effetto di rendere possibile la descrizione, e respettiva intelligenza dei giuochi, fu assegnato a ciascuna casella il nome stesso del pezzo, che gl'appartiene in principio del giuoco, poichè ciascun pezzo ha un nome suo proprio; Non può da noi adottarsi la stessa nomenclatura nel nostro giuoco, poichè essa suppone cognizione del giuoco degli scacchi, che non sempre s'incontra nei Giuocatori di Dama; Non possiamo approfittarci, come negli scacchi del nome dei nostri pezzi, perchè questi non hanno che un solo nome generale. Ma essendo quivi pur necessario per la descrizione, e rispettiva

intelligenza dei giuochi, che ciascuna casella sia distintamente indicata, non v'è mezzo migliore, che uuisca la precisione alla facilità del linguaggio, che di marcarle ciascuna con un numero progressivo, dall'uno fino al trentadue, che appunto sono quelle, su cui s'esercita il giuoco, come riscontrasi nella Tavola che qui in seguito ne viene.

Nel giuoco della dama, i numeri certamente sono di comoda, e facile nomenclatura delle caselle dello scacchiere, poichè colla sola cifra numerica, viene facilmente indicata e senza equivoco la respettiva casella; e quindi con semplicità di linguaggio, scrivendo i giuochi, ho potuto dire, per esempio, 22 a 19 volendo significare, che il pezzo che trovasi nella casella 22. deve trasportarsi nella casella 19 è viceversa, scrivendo 19 a 22 intendo dire, che il pezzo che occupa la casella 19 va spinto in quella marcata 22.

Giova avvertire, che lo scacchiere materialmente numerato, ad altro servir non deve, che per il facile esercizio dei giuochi scritti, o per scriverne dei nuovi, e non mai per l'uso di continovo giuocare; poichè quanto è utile per lo studio in particolare, altrettanto è nocivo per il giuoco in partita. Essa rende viziosi i giuocatori allontanandoli dall'acquisto di quella nobile franchezza di giuocare, che distingue dai così detti scuolastici, i più esperti e franchi giuocatori. E questa è appunto l'unica ragione per cui non ne ho fatto menzione alcuna nella Costituzione, e mi sono ristretto alle sole citazioni nelle note postevi a maggiore schiarimento.

Modello dello Scacchiere.

1		2		3		4	
	5		6		7		8
9		10		11		12	
	13		14		15		16
17		18		19		20	
	21		22		23		24
25		26		27		28	
	29		30		31		32

DEI GIUOCHI

La serie dei giuochi che ora anderò a descrivere, s'estende sino al numero di quaranta. Ciascuno porta in fronte, con cifre numeriche latine, il proprio progressivo numero, onde possino l'uno dall'altro distinguersi. A comodo dei principianti, pei primi ho posto i più facili, perchè appunto sono quelli, che ad essi più spesso accader possono. In seguito i più difficili, ma senza grande rigore in quest'ordine.

Tutti questi giuochi hanno il loro incominciamento coll'apparecchio descritto all'Art. **8.** della Costituzione. Ma poichè qui trattasi di scacchiere numerato, su cui naturalmente non può corrispondere da tutti i lati lo stesso progressivo corso numerico, ma che il corso dei numeri da un lato è inverso dall'altro; che qui trattasi di giuochi, il di cui andamento dei pezzi è già necessariamente prescritto; che in un giuoco, è dal maggiore al minore, e in un altro dal minore al maggior numero a seconda dei giuochi che si sono presentati scrivendoli. Così fa di mestieri indicare il modo di apparecchiare le pedine, e di voltare lo scacchiere a comodo di ciascun giuoco. La cosa è di facile intelligenza, e più ancora di facile esecuzione.

Quando a un dato colore di pedine gli viene prescritto l'andamento dal maggiore al minor numero, queste stesse pedine devono essere apparecchiate dalla parte dei numeri maggiori, vale a dire dal 21 al 32 e

viceversa, quelle alle quali viene assegnato il corso dal minore al maggior numero, apparecchiare si devono dalla parte dei numeri minori, cioè dall' 1. al 12. E quindi voltare, occorrendo lo scacchiere, onde mediante la di lui posizione, le pedine di quel dato colore restino dalla parte di quel giuocatore, che s'è proposto di giuocare con quelle.

Meno questa lieve, qualora chiamare si possa eccezione, tutti i miei giuochi descritti sono in modo uniforme, e regolare, per cui la spiegazione di uno basta per l' intelligenza di tutti.

Ciò che si legge in lettere in principio ed in fine di ciascun giuoco, essendo abbastanza chiaro, mi dispensa di darne altro schiarimento. Tutta l' importanza dunque si riduce alla cognizione della scritturazione numerica, e degl' asterischi.

Ciascun giuoco è disposto in due colonne; ognuna contiene due filari di numeri corrispondenti al modello del descritto Scacchiere, i quali appartengono a quel dato colore di pedine, che viene indicato col respettivo vocabolo *Bianche* o *Nere,* che si legge in testa di ciascuna colonna. Nella prima di queste colonne, per esempio, del giuoco Num. I. che marcata si vede col vocabolo *Bianche,* leggesi nella prima sottoposta linea i numeri 21. a 17. che vuol dire, che quel giuocatore a cui spetta di giuocare colle pedine bianche, e che come viene indicato in fronte del giuoco stesso, ad esso appartiene di muovere il primo, la pedina che trovasi nella casella marcata 21 egli la spinge in quella segnata 17 nella seconda colonna marcata col vocabolo *Nere,* seguitando la stessa riga di numeri, leggesi 10 a 14, l'altro giuocatore a cui spetta di giuocare colle pedine ne-

re, siccome gli appartiene di muovere il secondo; rispondendo, muove la pedina che trovasi nella casella 10 e la trasporta nella 14 effettuate in tal guisa le indicate mosse della prima riga, si passa ad effettuare, coll'ordine stesso, le altre indicate nella riga seconda ove si legge 22 a 19 per le pedine bianche; e 5 a 10 per le nere. E così successivamente della terza, e quarta riga, e fino al termine del descritto giuoco, e sempre come dissi, coll'ordine stesso.

Spesso s'incontra a fianco di una coppia di numeri indicanti una mossa, una lettera iniziale per asterisco. Questa indica una variazione di giuoco, la di cui diversa condotta trovasi sempre riportata subito dopo terminato il giuoco principale collo stesso asterisco corrispondente. La quale variazione sarà eseguita a seconda dell'occorrenza ivi indicata. Vedi, per esempio, nel giuoco Num. II. alla riga settima, ove trovasi, che all'indicazione della mossa da farsi colle pedine 21 e 18 v'è la lettera A, che serve di asterisco di cui intendo parlare. Vedasi quindi, dopo il giuoco principale, ove dice *Variazione A*, che qui trovasi con bastante chiarezza spiegato il modo di porla ad effetto. Anche nelle stesse Variazioni s'incontrano altre Variazioni, le quali si pongono ad effetto in quella data circostanza, che vi si trovano notate. Per causa d'esempio, nella Variazione A del giuoco XVI alla riga sesta, che chiama la variazione B., trovasi essa pure riportata in seguito col corrispondente asterisco. E con questo stesso ordine, sono regolate tutte le Variazioni, siano più o meno sul giuoco principale, siano più o meno sulle Variazioni, e sulle Variazioni delle Variazioni.

Credendo di dare maggior chiarezza alla descrizione dei giuochi, avevo da prima immaginato, di porre a fianco di ciascuna coppia di numeri indicanti una mossa, la lettera minima *p* allora quando mediante quella data mossa, effettuar dovevasi la presa di un pezzo all'avversario, e di porvi in oltre il numero indicante la quantità dei pezzi da prendersi. Come pure di porvi la lettera minima *d*, allora quando quella data pedina in dama convertir dovevasi. Ma essendomi col fatto abbastanza convinto, che la moltitudine delle lettere, e dei numeri, anzichè produrre vantaggio, confusione cagionavano abbenchè le lettere fossero minime, a differenza di quelle degl'asterischi che sono maiuscole, mi risolsi di abbandonarne il pensiero. Già ognuno vede, che simili indicazioni necessarie non sono, poichè la già riportata Costituzione a tutto abbastanza ha provvisto; e dietro quella, facile è il conoscere, che il fatto dei respettivi passaggi dei pezzi, dai respettivi numeri espressi, indicano la respettiva presa dei pezzi avversarj, e conversione di pedina in dama.

Chi non vede, per esempio, che nel giuoco Num. I. alla riga quarta, ove indicata viene la mossa del 9 al 18, essa non fa che prescrivere un passaggio, col quale la pedina 9 accavalca l'avversaria pedina esistente nella casella 13., e che accavalcandola la prende? (1) Chi non vede, che nel giuoco stesso, alla riga ultima, ove dice 19 a 1 non fa che prescrivere che la pedina 19 accavalca le due avversarie pedine esistenti nelle caselle 14 e 5., e che accavalcate queste da quella sono prese am-

(1) Costituzione Art. 31.

bedue? (1) In fine, quando il passaggio prescrive della pedina 19 a 1 è chiaro, che quella giunta che sia in quest'ultima casella, subito di diritto in dama si converte (2).

Se per non rendere troppo lunga la descrizione di tutti i giuochi, la maggior parte di essi non l'ho portata sino all'ultima mossa da farsi per ottenere la vincita; tutte le descrizioni le ho per altro condotte sino al punto, in cui facile si rende l'esecuzione per quel giuocatore, nei respettivi giuochi nominato ad ottenere la vincita. E per rendergli più facile l'esecuzione stessa, in piè di ciascun giuoco, v'ho posto la respettiva posizione dei pezzi, nella quale si trova il giuoco al termine della descrizione. Come in fronte a ciascuna Variazione di giuoco, v'ho riportato quella stessa posizione dei pezzi, nella quale si trova il giuoco al punto dell'asterisco, che indica la variazione da effettuarsi. Il tutto a scanso di repetizione dei giuochi principali, nei casi di particolare studio degli stessi finali, e respettive variazioni.

Questi miei giuochi, abbenchè corredati di variati movimenti, ad eccezione di pochi che ne sono privi, ma alcuni poi di non scarso numero provvisti, pure non sono tutti quelli, che potrebbonvisi indicare. Ad ogni mossa, che ragionevolmente, o a capriccio potesse esser fatta, ben vi starebbe la sua corrispondente replica in guisa di variazione. Ciò da un lato sarebbe stato il vero modo di recare il massimo vantaggio agl'amatori di questo piacevole divertimento; ma dall'altro lato, questo vantaggio aggravato sarebbe stato dalla necessità, pei

(1) Costituzione Art. 33.
(2) Ivi Art. 17.

dilettanti, di studiare molti grossi volumi, che un tale sistema riempiuto averebbe, e quindi forse il disprezzo, e la noia prodotto averebbe, anzi che la brama e il diletto. E per me, di fare ciò, che è lungi dall'intrapreso impegno, che come dissi nella prefazione, consiste nella promessa di pubblicare la mia raccolta tal quale si trova, per aderire alle altrui gentili inchieste, e per aprire il varco ad altri, e di rendere meno difficile a chi, amante del più, ne intraprendesse l'incarico.

GIUOCHI

GIUOCO I.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
21 a 17	10 a 14
22 a 19	5 a 10
26 a 22	1 a 5
17 a 13	9 a 18
22 a 13	10 a 17
19 a 1	

Il Bianco guadagna una pedina, fa Dama a 1 e resta in posizione di vincere il giuoco, forse cappotto, qualora egli non faccia che perseguitare le pedine avversarie colla propria dama, e di non muovere le proprie pedine che per necessità.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 1	D. —
P. 23 24 25	P. 2 3 4
27 28 29	6 7 8
30 31 32	11 12 17

GIUOCO II.

Il Nero muove il primo e vince

NERE	BIANCHE
12 a 15	23 a 19
7 a 12	28 a 23
11 a 14	32 a 28
15 a 20	23 a 7
14 a 32	27 a 23
4 a 11	31 a 28
11 a 15	21 a 18 A
9 a 13	18 a 9
10 a 14	— —

Il Bianco o faccia la mossa del 22 al 18 o al 19 non può mai impedire, che si sprigioni la dama Nera 32, la quale resa libera, ha tutto il campo di prendere molte ped. Bianc.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 32	D. —
P. 1 2 3	P. 9 22 23
5 6 8	24 25 26
14 15 —	28 29 30

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

Nere				Bianche			
D.	32			D.	—		
P.	1	2	3	P.	21	22	23
	5	6	8		24	25	26
	9	10	15		28	29	30

Seguito del Giuoco

Non il 21 al 18 ma

Nere	Bianche
— —	22 a 19
15 a 22	26 a 19
9 a 13	29 a 26
10 a 14	19 a 10
5 a 14	26 a 22
13 a 18	22 a 13
14 a 19	23 a 14
32 a 23	— —

La dama Nera resa libera fa lo stesso che nel giuoco principale, ed anche più facilmente, essendo le pedine Bianche in minor numero, e meno raccolte.

Posizione dei Pezzi

Nere				Bianche			
D.	23			D.	—		
P.	1	2	3	P.	13	14	21
	6	8	—		24	25	30

Giuoco III.

Il Bianco muove il secondo e vince

Nere	Bianche
11 a 15	23 a 19
6 a 11	28 a 23
2 a 6	32 a 28
11 a 14	22 a 18
15 a 22	18 a 2
7 a 11	26 a 19
3 a 6	19 a 15
12 a 19	23 a 7
4 a 11	24 a 20

Se la pedina Nera 8 va a 12 per impedire lo sprigionamento della dama 2, la pedina Bianca 20 va a farsi dama per la via del 16. In qualunque altra mossa che faccia il Nero, la stessa pedina Bianca 20, va a 15 e sprigiona la sua dama 2, e vince il giuoco cappotto, per poco che sappia giuocare.

Questo giuoco è molto male condotto per parte del Nero col fare, nella sua quarta mossa l'11 al 14, pure l'ho riportato, per averlo visto accadere molte volte nei principianti, onde essi si correggbino. Il loro errore dipende dal credere, che il Bianco in vece di andare dal 22 al 18 vada dal 23 al 20 per fare dama ambedue.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 2
P. 1 5 6	P. 20 21 25
8 9 10	27 28 29
11 — —	30 31 —

GIUOCO IV.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
23 a 19	10 a 14
19 a 10	5 a 14
28 a 23	1 a 5
24 a 20	12 a 15
22 a 19	15 a 24
19 a 1	— —

Il Bianco guadagna una pedina, fa dama in 1 e resta in posizione di vincere il giuoco Cappotto, servendosi soltanto della dama, e di non sdamare che per necessità.

Anche questo giuoco è molto scoperto rapporto alla mossa del Nero di 12 a 15. L'ho visto molte volte accadere nei principianti, onde l'ho scritto per loro istruzione come l'antecedente.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 1	D. —
P. 21 23 25	P. 2 3 4
26 27 29	6 7 8
30 31 32	9 11 24

GIUOCO V.

Il Bianco muove il secondo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 19	10 a 13
28 a 23	13 a 18
22 a 13	9 a 18
21 a 14	11 a 18
32 a 28	12 a 15
19 a 12	8 a 15
23 a 20	18 a 22
26 a 12	7 a 32

Il Bianco guadagna una pedina, fa dama in 32., ed è in posizione di vincere il giuoco cappotto, servendosi soltanto della dama, e di non sdamare che per necessità.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 32
P. 24 25 27	P. 1 2 3
29 30 31	4 5 6

Il Bianco può vincere anche nel caso di muovere il primo, e facendo le stesse prime quattro mosse. Eccone la prova.

BIANCHE	NERE
10 a 13	23 a 19
13 a 18	22 a 13
9 a 18	21 a 14
11 a 18	28 a 23 A
5 a 9	32 a 28
12 a 15	19 a 12
8 a 15	23 a 20
18 a 22	26 a 12
7 a 32	— —

Resta la stessa posizione dei pezzi del giuoco principale.

VARIAZIONE A.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 1 2 3	P. 19 24 25
4 5 6	26 27 28
7 8 12	29 30 31
18 — —	32 — —

Seguito del Giuoco

Non il 28 al 23 ma

— —	26 a 22
5 a 9	23 a 13
9 a 18	29 a 26
1 a 5	26 a 21
6 a 11	21 a 14
11 a 18	28 a 23
5 a 10	32 a 28
12 a 15	19 a 12
8 a 15	23 a 20
10 a 14	20 a 11
18 a 22	27 a 18
14 a 21	25 a 18
7 a 21	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari, ma il Bianco fa dama e vince perseguitando con quella le pedine avversarie.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 24 28 30
21 — —	31 — —

GIUOCO VI.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
10 a 14	23 a 19
14 a 23	28 a 19
11 a 14	19 a 10
5 a 14	32 a 28
12 a 15	28 a 23
15 a 19	22 a 15
14 a 18	21 a 14

7 a 11	14 a 7
3 a 28	27 a 23
28 a 32	31 a 28
8 a 12	26 a 22
12 a 15	25 a 21
6 a 10	21 a 18
15 a 19	23 a 5
32 a 23	29 a 25
1 a 10	30 a 26
2 a 6	25 a 21
6 a 11	— —

Le Bianche sono in posizione di vincere

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 23	D. —
P. 4 9 10	P. 18 21 22
11 — —	24 26 —

GIUOCO VII.

Il Nero muove il primo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 20	12 a 16
20 a 15	11 a 20
24 a 15	7 a 11
28 a 24	11 a 20
24 a 15	4 a 7
32 a 28	7 a 11
28 a 24	11 a 20
24 a 15	3 a 7
27 a 23	7 a 11
15 a 12	8 a 15
23 a 19	15 a 20
19 a 15	20 a 23
15 a 12	— —

Il Nero colla pedina 12 va a dama più sollecitamente del Bianco; ed abbenchè sia perditore di una pedina, resta in posizione non solo di rinvendicarla, ma di vincere il Giuoco, di cui ne daremo un esempio, dopo la

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE.
P. 12 21 22	P. 1 2 5
25 26 29	6 9 10
30 31 —	11 16 23

Seguito del Giuoco

— —	16 a 20
12 a 7	20 a 24
7 a 3	23 a 28
3 a 7	10 a 14
22 a 19	14 a 23
7 a 14	28 a 32
14 a 18	32 a 28
18 a 22	6 a 11
22 a 27	5 a 10
27 a 20	1 a 5
21 a 18	10 a 14
25 a 21	5 a 10
20 a 15	2 a 6
15 a 19	28 a 32
19 a 23	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari, e il Bianco resta inviluppato da perdere quasi tutte le sue pedine in pochi tratti.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 23	D. 32
P. 18 21 26	P. 6 9 10
29 30 31	11 14 24

GIUOCO VIII.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
10 a 13	21 a 18
13 a 17	23 a 19
12 a 15	19 a 12
7 a 16	28 a 23
11 a 15	32 a 28
6 a 10	23 a 19
15 a 20	24 a 15
17 a 21	26 a 17
10 a 13	17 a 10
5 a 32	— —

Il Bianco ha fatto dama, e servendosi di quella a difendere il proprio campo, perseguitando le avversarie pedine ha vinto il Giuoco, e forse cappotto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 32	D. —
P. 1 2 3	P. 15 18 22
4 8 9	25 27 29
16 — —	30 31 —

GIUOCO IX.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
23 a 19	10 a 14
19 a 10	5 a 14
28 a 23	1 a 5
22 a 19	5 a 10
32 a 28	12 a 16
24 a 20	7 a 12
20 a 15	11 a 20
19 a 15	12 a 19
21 a 18	14 a 21
23 a 5	6 a 10
25 a 18	4 a 7
26 a 22	7 a 11
5 a 1	2 a 5
18 a 14	10 a 26
1 a 10	3 a 7
29 a 22	7 a 12
28 a 23	20 a 24
22 a 19	11 a 15
27 a 22	15 a 20
30 a 27	12 a 15
19 a 12	8 a 15
10 a 13	— —

Le Nere restano tutte inviluppate senza poter fare dama.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 13	D. —
P. 22 23 27	P. 9 15 16
31 — —	20 24 —

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 1	D. —
P. 17 24 29	P. 2 3 4
30 31 32	6 11 18
— — —	22 — —

GIUOCO X.

Il Nero muove il primo e vince

NERE	BIANCHE
21 a 17	10 a 14
26 a 21	5 a 10
22 a 19	12 a 15
19 a 12	8 a 15
23 a 20	15 a 19
20 a 16	1 a 5
27 a 23	19 a 22
21 a 18	14 a 21
25 a 18	10 a 14
18 a 13	9 a 18
16 a 12	7 a 16
23 a 20	16 a 23
28 a 1	— —

Il Nero ha fatto dama; il Bianco può farla nello scacco colla perdita di una pedina. Ma il Nero restando superiore di un pezzo, e di posizione, non può che vincere il Giuoco.

GIUOCO XI.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
23 a 19	12 a 16
28 a 23	7 a 12
32 a 28	3 a 7
21 a 18	10 a 13
19 a 14	6 a 10
23 a 19	13 a 17
18 a 13	11 a 18
13 a 6	2 a 11
22 a 13	9 a 18
26 a 21	17 a 26
29 a 13	5 a 9
13 a 10	11 a 14
28 a 23	7 a 11
10 a 6	14 a 18
19 a 14	4 a 7
14 a 10	12 a 15
6 a 2	7 a 12
2 a 6	9 a 13
24 a 20	15 a 24
6 a 15	13 a 17
30 a 26	— —

Il Nero resta in posizione che ha perso il giuoco cappotto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 15	D. —
P. 10 23 25	P. 1 8 12
26 27 31	16 17 18
— — —	24 — —

GIUOCO XII.

Il Bianco muove il secondo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 19	12 a 16
28 a 23	11 a 14
21 a 18	14 a 21
25 a 18	10 a 13
32 a 28	13 a 17
18 a 14	6 a 10
24 a 20	7 a 12
20 a 15	17 a 21
26 a 17	10 a 13
17 a 10	16 a 20
23 a 7	4 a 18
22 a 13	5 a 32
13 a 10	2 a 6

Il Bianco ha fatto dama, guadagna una pedina colla mossa di 6 a 13 e resta in posizione di vincere il giuocó.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 32
P. 10 15 27	P. 1 3 6
29 30 31	8 9 —

GIUOCO XIII.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
12 a 16	23 a 19
7 a 12	28 a 23
10 a 13	32 a 28
11 a 15	22 a 18
13 a 22	27 a 18
15 a 22	26 a 19
6 a 10	18 a 14
10 a 13	21 a 17
16 a 20	23 a 7
4 a 18	17 a 10
5 a 32	— —

Il Bianco ha guadagnato due pedine, ha fatto dama, e può vincere il giuoco cappotto, perseguitando soltanto le avversarie pedine con quella stessa dama, e difendendo nel tempo stesso il proprio campo.

Questo giuoco ha una certa somiglianza coll' antecedente Numero X. Ma tutto l' anda-

mento dei pezzi è assai diverso, per cui può riguardarsi per un nuovo Giuoco.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 32	D. —
P. 1 2 3	P. 24 25 29
8 9 18	30 31 —

GIUOCO XIV.

Il Bianco muove il secondo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 19	11 a 15
28 a 23	10 a 13
21 a 18	5 a 10
26 a 21	13 a 17
30 a 26	1 a 5
32 a 28	12 a 16
19 a 12	8 a 15
23 a 19	7 a 12
28 a 23	10 a 13
18 a 14	13 a 18
22 a 13	15 a 22
A 27 a 18	6 a 10
13 a 6	3 a 28

Il Bianco ha guadagnato una pedina, va a fare dama, e resta in posizione di vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 18 21 24	P. 2 4 5
25 26 29	9 12 16
31 — —	17 28 —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 13 14 21	P. 2 3 4
23 24 25	5 6 9
26 27 29	12 16 17
31 — —	22 — —

Seguito del Giuoco

Non il 27 al 18 ma

26 a 19	17 a 26
29 a 22	9 a 18
22 a 13	12 a 15
19 a 12	6 a 10
13 a 6	3 a 28
27 a 23	28 a 32
31 a 28	5 a 10
25 a 21	10 a 14
23 a 19	32 a 23
19 a 10	23 a 19
21 a 18	19 a 15
10 a 6	15 a 8
6 a 3	4 a 7
3 a 12	8 a 15

Se la pedina Nera 18 va in 14 la pedina Bianca 2 va a 5, se va in 13 la dama Bianca s'allontana, che il Giuoco l'ha vinto.

Posizione dei Pezzi

	NERE	BIANCHE
D.	—	D. 15
P.	18 24 —	P. 2 16 —

GIUOCO XV.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
10 a 14	22 a 18
5 a 10	27 a 22
1 a 5	31 a 27
12 a 15	23 a 20
14 a 19	20 a 16
15 a 20	24 a 15 A
11 a 20	22 a 15
20 a 24	28 a 23
24 a 28	18 a 14
10 a 19	23 a 14
6 a 10	32 a 23
10 a 28	21 a 18
28 a 31	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari, colla differenza che il Bianco ha una dama in 31, ed è in posizione di vincere il Giuoco, e forse cappotto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 31	D. —
P. 2 3 4	P. 15 16 18
5 7 8	25 26 27
9 — —	29 30 —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 16 18 21
5 6 7	22 24 25
8 9 10	26 27 28
11 19 20	29 30 32

Seguito del Giuoco

Non il 24. al 15. ma

BIANCHE	NERE
— —	22 a 15
8 a 12	15 a 8
10 a 13	24 a 15
13 a 31	— —

In questa posizione il Nero è superiore di una pedina. Ma il Bianco ha fatto dama in 31, e trovasi in una tanto forte posizione da vincere il Giuoco,

ed anche cappotto; il che può accadere in due diversi modi, che faremo vedere col titolo di seguito del Giuoco della Variazione A colla qui sotto descritta

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 31	D. —
P. 2 3 4	P. 8 15 16
5 6 7	21 25 26
9 11 —	28 29 30
	32 — —

PRIMO SEGUITO DI GIUOCO

DELLA VARIAZIONE A.

BIANCHE	NERE

Se dopo che il Bianco ha fatto l'ultima mossa di 13 a 31 il Nero fa

— —	28 a 24
11 a 20	24 a 15
31 a 27	21 a 18
27 a 22	18 a 14
6 a 11	15 a 6
2 a 18	32 a 28
22 a 19	26 a 21
19 a 14	21 a 17
5 a 10	30 a 27
18 a 22	27 a 18
14 a 21	28 a 23
3 a 6	29 a 26
21 a 30	25 a 21
9 a 13	23 a 19
6 a 11	— —

Cappotto vinto per il Bianco

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 30	D. —
P. 4 7 10	P. 8 16 17
11 13 —	19 21 —

SECONDO SEGUITO DI GIUOCO

DELLA VARIAZIONE A.

BIANCHE	NERE

Dopo che il Bianco ha fatto la stessa sua ultima mossa 13 a 31 il Nero fa

— —	15 a 12
31 a 24	21 a 17
24 a 28	26 a 22
28 a 23	25 a 21
23 a 19	22 a 18
19 a 22	17 a 13
11 a 14	18 a 11
9 a 25	32 a 28
6 a 15	28 a 23
22 a 26	30 a 27
2 a 6	23 a 20

15 a 24	27 a 23
6 a 11	23 a 19
5 a 10	— —

Il Bianco ha vinto Cappotto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 26	D. —
P. 3 4 7	P. 8 12 16
10 11 24	19 29 —
25 — —	

GIUOCO XVI.

Il Nero muove il primo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 19	10 a 14
19 a 10	5 a 14
24 a 20	12 a 16
21 a 17	16 a 23
28 a 10	6 a 13
17 a 10	2 a 6 A
25 a 21	6 a 13
21 a 17	13 a 18
22 a 13	9 a 18
26 a 22	18 a 21
29 a 25	21 a 26
30 a 21	1 a 5
17 a 13	5 a 10
13 a 6	3 a 10
21 a 17	11 a 14
22 a 18	14 a 21
25 a 18	10 a 14
18 a 11	7 a 14

La Nera 17 può andare liberamente a Dama; e se la Bianca 14 va in 18, il Nero colla 27 gli da il baratto. E muovendosi in seguito le due Bianche 4 e 8, le due Nere muovendosi in regola possono chiuderle e vincere cappotto, qualora le stesse Bianche disunendosi, prendino cattiva posizione.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 17 27 31	P. 4 8 14
32 — —	

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 10 22 25	P. 1 2 3
26 27 29	4 7 8
30 31 32	9 11 —

Seguito del Giuoco

Non il 2. al 6. ma

— —	2 a 5
10 a 6	3 a 10

25 a 21	10 a 14
21 a 17	5 a 10
32 a 28	8 a 12
28 a 23	12 a 15 B
17 a 13	10 a 17
22 a 19	15 a 22
26 a 10	— —

Il Nero colla 10 va a Dama e resta in posizione di vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 10 23 27	P. 1 4 7
29 30 31	9 11 17

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 17 22 23	P. 1 4 7
26 27 29	9 10 11
30 31 —	12 14 —

Seguito del Giuoco

Non il 12 al 15 ma

— —	12 a 16
22 a 19	9 a 13
26 a 21	13 a 18 C
17 a 13	10 a 26
29 a 13	14 a 18
30 a 26	7 a 12
19 a 14	12 a 15
14 a 7	4 a 11
13 a 10	11 a 14
26 a 22	18 a 21
22 a 19	15 a 22
27 a 11	— —

Il Nero guadagna una pedina, fa tre Dame, mentre che il Bianco ne fa sole due. E mediante la superiorità di una Dama, e della posizione vince il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 10 11 23	P. 1 16 21
31 — —	

Variazione C.

NERE	BIANCHE
P. 17 19 21	P. 1 4 7
23 27 29	10 11 13
30 31 —	14 16 —

Seguito del Giuoco

Non il 13 al 18 ma

— —	7 a 12 D
27 a 22	1 a 5
22 a 18	13 a 22
17 a 13	10 a 26
19 a 1	11 a 15

30 a 21	15 a 20
23 a 19	20 a 23
1 a 5	23 a 27
5 a 10	27 a 30
10 a 14	30 a 26
14 a 18	26 a 17
18 a 27	17 a 13
27 a 23	— —

Facile è la vincita per il Nero

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 23	D. 13
P. 19 29 31	P. 4 12 16

VARIAZIONE D.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 17 19 21 23 27 29 30 31 —	P. 1 4 7 10 11 13 14 16 —

Seguito del Giuoco

Non il 7 al 12 ma

— —	1 a 5
29 a 25	5 a 9
27 a 22	7 a 12
21 a 18	14 a 21
25 a 18	4 a 8
31 a 28	12 a 15
19 a 12	8 a 15
23 a 19	15 a 20
28 a 23	20 a 27
30 a 23	— —

Il Bianco resta in posizione di perdere di forza due pedine, e restando con sole tre contro cinque libere, deve necessariamente perdere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 17 18 19 22 23 —	P. 9 10 11 13 16 —

GIUOCO XVII.

Il Nero muove il primo e vince

NERE	BIANCHE
22 a 19	12 a 15
19 a 12	8 a 15
21 a 17	10 a 14
26 a 21	5 a 10
23 a 20	15 a 19
27 a 23	1 a 5
20 a 16	9 a 13
23 a 20	13 a 18
16 a 12	7 a 23
17 a 13	10 a 26

29 a 15	11 a 20
28 a 1	20 a 23
31 a 27	— —

Il Bianco nel fare l'ottava sua mossa, cioè dal 13 al 18 porta l'ultima rovina al proprio Giuoco; poichè tutto il resto è Giuoco di forza. Il Nero ha fatto Dama in 1, guadagna una pedina, e vince il Giuoco.

Può per altro il Bianco chiudere la Dama Nera colle proprie pedine 2 e 6, ma inutilmente, come vedremo in appresso con due esempi, che serviranno di norma.

Seguito di Giuoco
o sia primo esempio

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 1	D. —
P. 24 25 27	P. 2 3 4
30 32 —	6 18 23

Andamento

— —	6 a 10
27 a 20	2 a 5
30 a 26	4 a 7 A
20 a 15	3 a 6
32 a 28	7 a 11
24 a 20	11 a 14
28 a 23	5 a 9
1 a 5	9 a 13
26 a 21	13 a 17
20 a 16	17 a 26
23 a 19	14 a 23
5 a 30	— —

Il Giuoco essendosi ridotto così miserabile per il Bianco, sia per il numero dei pezzi, che per la loro posizione, la vincita per il Nero è incontrastabile.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 30	D. —
P. 15 16 25	P. 6 23 —

Variazione A.

Del seguito di Giuoco che serve di un secondo esempio

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 1	D. —
P. 20 24 25	P. 3 4 5
26 32 —	10 18 —

Andamento

Non il 4 al 7 ma

— —	4 a 8
20 a 16	3 a 7
32 a 28	7 a 11
24 a 20	11 a 14
28 a 23	5 a 9
1 a 5	10 a 13
20 a 15	13 a 17
16 a 12	17 a 21
26 a 17	18 a 22
5 a 10	14 a 18
10 a 14	22 a 27
14 a 21	27 a 31
12 a 7	31 a 28
15 a 12	28 a 19
7 a 3	8 a 15
17 a 13	9 a 18
21 a 23	— —

Il Nero ha vinto

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 3 23	D. —
P. 7 25 —	P. 15 — —

GIUOCO XVIII.

Il Bianco giuocando con meno la pedina 22, muove il secondo e vince

NERE	BIANCHE
10 a 14	21 a 17
5 a 10	26 a 21

1 a 5	23 a 20
A 11 a 15	20 a 11
6 a 15	27 a 23
15 a 19	23 a 20
12 a 16	17 a 13
10 a 26	29 a 15
16 a 23	28 a 1

Le pedine restano in pari numero per parte; ma il Bianco resta superiore di una dama in 1. Se il Nero tenta di prendere la pedina Bianca 15, questa deve esser mossa da fare sdamare le pedine avversarie, per metterle libere in campo a disposizione della Dama, la quale se sarà condotta con buona regola a perseguitarle, vince il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 1
P. 2 3 4	P. 15 24 25
7 8 9	30 31 32

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 2 3 4	P. 17 20 21
5 6 7	24 25 27
8 9 10	28 29 30
11 12 14	31 32 —

Seguito del Giuoco

Non l' 11 al 15 ma

12 a 15	27 a 23
15 a 19	20 a 16
9 a 13	23 a 20
13 a 18	16 a 12
7 a 23	17 a 13
10 a 26	29 a 15
11 a 20	28 a 1
20 a 23	31 a 27
6 a 10	27 a 20
2 a 5	20 a 15
4 a 7	24 a 20
3 a 6	20 a 16

In questa posizione di Giuoco, se il Nero va da 7 a 11, il Bianco dà in preda la 15 all' 8, e andando subito a Dama colla 16, è in tempo con quella, di perseguitare le pedine Nere, da guadagnarne, e vincere il Giuoco. Se poi il Nero va da 18 a 22, il Bianco anderà da 32 a 28, e così il Nero, non avendo altra mossa, che dal 7 all' 11, il Bianco anderà dal 28 al 24, e col baratto non fa perdita di alcun pezzo, e pone il Nero nello stato di perdere il Giuoco.

Se questa variazione di Giuoco, si trova somigliante al finale del Giuoco antecedente, fa d' uopo rammentarsi, che in quello vince chi muove il primo, e che in questo, chi muove il secondo. Che in quello, si giuoca a pezzi pari, e in questo, il Bianco giuoca con una pedina di meno. E che in principio di Giuoco, sono ambedue diversi nell' andamento, per cui può dirsi, che da due Giuochi diversi si può ottenere quasi lo stesso risultato.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 1
P. 5 6 7	P. 15 16 25
8 10 18	30 32 —

GIUOCO XIX.

Il Bianco muove il secondo e vince

	NERE	BIANCHE
	23 a 19	11 a 15
	28 a 23	7 a 11
	32 a 28	4 a 7
A	21 a 17	15 a 20
	24 a 25	11 a 20
	23 a 16	10 a 13
	17 a 10	5 a 32

Il Bianco fa Dama in 32, resta maggiore di un pezzo, ed è nel caso di vincere il Giuoco cappotto, purchè col-

la sua Dama, tolta subito da quell' angolo ove può essere rinchiusa trattenendovisi, vada perseguitando le pedine avversarie, cercando nel tempo stesso di difendere il proprio campo, e di non muovere le proprie pedine, che per necessità.

Posizione dei Pezzi

Nere	Bianche
D. —	D. 32
P. 16 22 25	P. 1 2 3
26 27 29	6 7 8
30 31 —	9 12 —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

Nere	Bianche
P. 19 21 22	P. 1 2 3
23 24 25	5 6 7
26 27 28	8 9 10
29 30 31	11 12 15

Seguito del Giuoco

Non il 21. al 17. ma

21 a 18	10 a 14
19 a 10	5 a 21
25 a 18	1 a 5
23 a 19	5 a 10
28 a 23	10 a 13
26 a 21	13 a 17
29 a 25	17 a 26
30 a 21	12 a 16
19 a 12	8 a 15
23 a 19	15 a 20
24 a 15	11 a 20
B. 19 a 15	20 a 23
27 a 20	16 a 23
22 a 19	7 a 11
15 a 12	11 a 14
— —	6 a 22

Il Bianco ha guadagnato una pedina, fa dama colla 23 per far poi più facilmente la seconda colla 22. E nel caso che la Nera 31 per la via del 28 sia mossa; la prima dama Bianca è in tempo di arrestarla in 16, e d'impedire che la Nera 12 fatto dama in 4, sorta dallo scacco. E la seconda dama Bianca può compire la vincita.

Posizione dei Pezzi

Nere	Bianche
P. 12 21 25	P. 2 3 9
31 — —	22 23 —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

Nere	Bianche
P. 18 19 21	P. 2 3 6
22 25 27	7 9 16
31 — —	20 — —

Seguito del Giuoco

Non il 19 al 15 ma

19 a 14	20 a 23
27 a 20	16 a 23
22 a 19	2 a 5
21 a 17	6 a 10
25 a 21	3 a 6

A pezzi pari, nel numero di sei per parte di sole pedine, il Nero resta vincolato da dover cedere di forza la vittoria al Bianco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 14 17 18 19 21 31	P. 5 6 7 9 10 23

GIUOCO XX.

Il Nero muove il primo e vince

NERE	BIANCHE
24 a 20	12 a 15
28 a 24	8 a 12
20 a 16	10 a 13
23 a 20	13 a 17
21 a 18	5 a 10
25 a 21	10 a 13
32 a 28	1 a 5
28 a 23	5 a 10
23 a 19	11 a 14
20 a 11	14 a 23 A
27 a 20	6 a 15
20 a 11	7 a 14
18 a 11	3 a 7
30 a 27	7 a 14
16 a 7	4 a 11
24 a 20	2 a 6
20 a 15	11 a 20
22 a 18	13 a 22
27 a 2	20 a 23

Il Giuoco resta a pedine del pari, ma il Nero è superiore di una Dama in 2, colla quale deve perseguitare la pedina 10, a meno che essa vada in 13, in allora per la via dell' 11 deve perseguitare quella del 23, che in tutti i modi egli ha vinto il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 2	D. —
P. 21 26 29 31 — —	P. 9 10 17 23 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 11 16 18 19 21 22	P. 2 3 4 6 7 9

24 26 27	10 12 13
29 30 31	14 17 —

Seguito del Giuoco

Non il 14 al 23 ma

— —	6 a 15
18 a 11	7 a 23
27 a 11	3 a 7
30 a 27	7 a 14
16 a 7	4 a 11
24 a 20	2 a 6
20 a 15	11 a 20
22 a 18	— —

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 18 21 26	P. 6 9 10
27 29 31	13 14 17
— — —	20 — —

GIUOCO XXI.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
10 a 14	21 a 18
14 a 21	25 a 18
12 a 15	23 a 19
8 a 12	28 a 23
5 a 10	32 a 28
10 a 13	19 a 14
1 a 5	23 a 19
6 a 10	27 a 23
13 a 17	30 a 27 A
10 a 13	29 a 25
2 a 6	25 a 21
6 a 10	— —

Il Nero resta intieramente inviluppato, non avendo che due sole mosse, ambedue conducenti alla perdita di molte pedine, ed in conseguenza del Giuoco, che una è quella del 24 al 20, e l'altra del 23 al 20; qualunque di esse venga fatta, poco vi vuole per il Bianco, a conoscere come deve contenersi, poichè è quasi tutto giuoco di forza, ond'è inutile dimostrarlo.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 3 4 5	P. 14 18 19
7 9 10	21 22 23
11 12 13	24 26 27
15 17 —	28 31 —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 2 3 4	P. 14 18 19
5 7 9	22 23 24
10 11 12	26 28 29
15 17 —	30 31 —

Seguito del Giuoco

Non il 30 al 27 ma

— —	29 a 25
4 a 8	31 a 27
9 a 13	18 a 9
11 a 18	22 a 6
15 a 31	26 a 22
3 a 10	— —

Il Giuoco resta con pari pedine da ciascun lato; ma il Bianco ha di più una Dama in 31. Vantaggio che unito alla favorevole posizione di tutti i suoi pezzi, poco gli resta a riportare vittoria.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
D. 31	D. —
P. 2 5 7	P. 9 22 23
8 10 12	24 25 28
17 — —	30 — —

Giuoco XXII.

Il Bianco muove il secondo e vince

	Nere	Bianche
	10 a 14	22 a 19
	14 a 18	21 a 14
	11 a 18	23 a 20
	6 a 11	19 a 14
	12 a 15	26 a 21
	8 a 12	29 a 26
A	12 a 16	26 a 22
	16 a 23	28 a 12
	7 a 16	14 a 7
	3 a 12	21 a 14
B	9 a 13	14 a 11
	5 a 10	32 a 28
	10 a 14	28 a 23
	1 a 5	22 a 19
	5 a 10	24 a 20
	13 a 17	20 a 15
	4 a 8	11 a 7

Il Bianco resta con una pedina di vantaggio. Con una sola mossa fa dama, ed è in posizione di vincere il Giuoco qualunque siano le mosse dell' avversario.

Posizione dei Pezzi

Nere	Bianche
P. 2 8 10	P. 7 15 19
12 14 16	23 25 27
17 — —	30 31 —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

	NERE			BIANCHE	
P. 1	2	3	P. 14	20	21
4	5	7	24	25	26
9	11	12	27	28	30
15	18	—	31	32	—

Seguito del Giuoco

Non il 12 al 16 ma

NERE	BIANCHE
C 9 a 13	21 a 17
5 a 10	14 a 5
1 a 10	26 a 21
11 a 14	20 a 11
3 a 6	28 a 23
6 a 15	24 a 20
15 a 24	23 a 19
14 a 23	21 a 5
2 a 9	17 a 10
12 a 16	27 a 20
16 a 23	10 a 6

Il Bianco con una sola mossa va a dama, e con quella perseguitando i pezzi avversarj vince il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

	NERE			BIANCHE	
P. 4	7	9	P. 6	25	30
23	24	—	31	32	—

Variazione C.

Vedssi la stessa posizione dei pezzi della Variazione A.

Seguito del Giuoco

Non il 12 al 16, ne il 9 al 13 ma

NERE	BIANCHE
3 a 6	26 a 22
9 a 13	21 a 17
6 a 10	30 a 26
10 a 19	17 a 10
5 a 14	22 a 13
14 a 18	27 a 22
18 a 27	31 a 22
2 a 6	25 a 21
12 a 16	21 a 17
16 a 23	26 a 21
19 a 26	28 a 3
26 a 29	3 a 10
29 a 25	13 a 9
25 a 18	10 a 14

Il Bianco fa occhiali, onde resta nella posizione di guadagnare, o una dama o una pedina a scielta dell' avversa-

rio. E così il Bianco resta superiore di due pezzi, ed in posizione di vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 18	D. 14
P. 1 4 11	P. 9 17 24
— — —	32 — —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 1 2 4	P. 14 22 24
5 9 12	25 27 30
16 — —	31 32 —

Seguito del Giuoco

Non il 9 al 13 ma

5 a 10	14 a 5
1 a 10	22 a 19
4 a 7	32 a 28
7 a 11	28 a 23
11 a 15	27 a 22
9 a 13	25 a 21
13 a 17	30 a 26
2 a 5	31 a 28
10 a 13	19 a 14
5 a 9	14 a 11

Il Bianco ha una pedina di vantaggio, pronta a venire dama, e il nero è in posizione, che per far dama, è necessitato a perdere molte delle sue pedine.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 9 12 13	P. 11 21 22
15 16 17	23 24 26
— — —	28 — —

GIUOCO XXIII.

Il Nero muove il secondo e vince

	BIANCHE	NERE
	24 a 20	12 a 16
	28 a 24	10 a 13
	20 a 15	11 a 20
	24 a 15	5 a 10
	22 a 19	7 a 11
	23 a 20	16 a 23
	27 a 20	11 a 14
	31 a 28	14 a 23
	28 a 19	3 a 7
A	26 a 22	13 a 17
	21 a 18	7 a 11
	29 a 26	10 a 13
	32 a 28	1 a 5
	28 a 24	5 a 10
	30 a 27	4 a 7
	25 a 21	2 a 5
	20 a 16	11 a 20
	24 a 15	7 a 11

15 a 12	8 a 15
19 a 12	11 a 15
27 a 23	15 a 19

Il Nero guadagna una pedina, e resta in posizione di vincere il giuoco.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 12 16 18	P. 5 6 9
21 22 23	10 13 17
26 — —	19 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 15 19 20	P. 1 2 4
21 25 26	6 7 8
29 30 32	9 10 13

Seguito del Giuoco.

Non il 26 al 22 ma

32 a 28	13 a 17
21 a 18	10 a 13
18 a 14	1 a 5
28 a 23	7 a 11
14 a 7	4 a 11
26 a 22	5 a 10
30 a 26	2 a 5
25 a 21	11 a 14
29 a 25	13 a 18
22 a 13	9 a 18
20 a 16	18 a 22
B. 16 a 12	22 a 29
21 a 18	14 a 21
25 a 18	6 a 11
15 a 6	8 a 22

Il Nero resta superiore di due pezzi, ed in posizione di vincere il giuoco.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
D. —	D. 29
P. 6 18 23	P. 5 10 17
— — —	22 — —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 15 16 19	P. 5 6 8
21 23 25	10 14 17
26 — —	22 — —

Seguito del Giuoco

Non il 16 al 12 ma

15 a 12	22 a 29
19 a 15	17 a 26

12 a 7	26 a 30
7 a 3	30 a 27
15 a 11	27 a 20
11 a 2	5 a 9
2 a 6	10 a 13
6 a 10	14 a 18
10 a 17	18 a 21
17 a 26	29 a 22
25 a 21	22 a 18
21 a 17	18 a 14
3 a 7	20 a 15

Il Nero resta superiore di una Dama, ed in posizione di vincere il giuoco di forza.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 7	D. 14 15
P. 16 17	P. 8 9

GIUOCO XXIV.

Il Bianco muove il secondo e vince

	NERE	BIANCHE
	9 a 13	21 a 17
	5 a 9	23 a 19
	13 a 18	22 a 13
	9 a 18	26 a 22
A	1 a 5	22 a 13
	5 a 9	29 a 26
	9 a 18	26 a 22
	2 a 5	22 a 13
	5 a 9	24 a 20
	9 a 18	19 a 15
	12 a 19	27 a 22
	— —	30 a 5

Il Bianco resta superiore di una pedina. Colla 5 è pronto a fare dama, che non deve ritardare, per rendere più facile e pronta la vincita del giuoco, col molestare con quella le pedine avversarie.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 3 4 6	P. 5 17 20
7 8 11	25 28 31
— — —	32 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 1 2 3	P. 17 19 22
4 6 7	24 25 27
8 10 11	28 29 30
12 18 —	31 32 —

Seguito del Giuoco

Non l' 1 al 5 ma

10 a 13	17 a 10
6 a 13	19 a 14

	1 a 5	28 a 23
	12 a 15	32 a 28
B.	2 a 6	22 a 19
	15 a 22	25 a 21
	18 a 25	27 a 2
	11 a 18	2 a 11

Il giuoco resta con sei pedine per parte. Ma il Bianco ha più una dama in 11, ed è in posizione di vincere il giuoco cappotto.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 11
P. 3 4 7 8 18 25	P. 23 24 28 29 30 31

VARIAZIONE B.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 2 3 4	P. 14 22 23
5 7 8	24 25 27
11 13 15	28 29 30
18 — —	31 — —

Seguito del Giuoco

Non il 2 al 6 ma

3 a 6	25 a 21
18 a 25	23 a 19
11 a 18	19 a 3
6 a 10	30 a 26
2 a 6	3 a 7
5 a 9	26 a 21
10 a 14	21 a 17
6 a 10	7 a 12
18 a 21	22 a 18
13 a 22	27 a 11
10 a 14	12 a 15
14 a 18	31 a 27

Il Bianco resta con sei pedine e una dama; e il Nero con sei pedine situate in modo, che volendo fare dama, gl'è forza di perdere una pedina, e quindi il giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 15
P. 4 8 9 18 21 29	P. 11 17 24 27 28 29

GIUOCO XXV.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
23 a 19	9 a 13
21 a 17	5 a 9
28 a 23	13 a 18
22 a 13	9 a 18

26 a 22	10 a 13
17 a 10	6 a 13
32 a 28	11 a 15 A
19 a 14	12 a 16
23 a 19	8 a 12
28 a 23	2 a 5
14 a 10	5 a 14
19 a 10	7 a 11
22 a 19	15 a 22
25 a 21	18 a 25
27 a 9	4 a 8
31 a 27	12 a 15
9 a 5	3 a 6
10 a 3	1 a 10
3 a 6	10 a 14
30 a 26	8 a 12
26 a 21	— —

Il Nero non può fare che una dama, e perde il giuoco.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 6	D. —
P. 21 23 24	P. 11 12 14
27 29 —	15 16 25

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 19 22 23	P. 1 2 3
24 25 27	4 7 8
28 29 30	11 12 13
31 — —	18 — —

Seguito del Giuoco

Non l' 11 al 15 ma

— —	1 a 5
19 a 14	12 a 15 B
23 a 19	8 a 12
28 a 23	4 a 8
25 a 21	18 a 25
23 a 20	11 a 18
20 a 4	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari, ma il Bianco ha fatto dama in 4, ed è in posizione di vincere il giuoco. Deve però stare attento, che l'avversario non riunisca troppe pedine verso lo scacco, e non faccia dama per sorpresa, che in allora il giuoco resterebbe da disputarsi.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 4	D. —
P. 19 22 24	P. 2 3 5
27 29 30	8 12 13
31 — —	18 25 —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 14 22 23	P. 2 3 4
24 25 27	5 7 8

28 29 30	11 12 13
31 — —	18 — —

Seguito del Giuoco

Non il 12 al 15 ma

— —	11 a 15
23 a 20	3 a 6
20 a 11	6 a 15
30 a 26	7 a 11
14 a 7	4 a 11
28 a 23	12 a 16
23 a 19	5 a 10
19 a 12	8 a 15
25 a 21	18 a 25
22 a 18	13 a 22
26 a 12	— —

*Il Giuoco resta a pezzi pari, ma il Bianco pronto a fare Dama resta in posizione di vincere il giuoco. Ne daremo subito un esempio.

SEGUITO DELLA VARIAZIONE B.

POSIZIONE DEI PEZZI

BIANCHE	NERE
P. 12 24 27	P. 2 10 11
29 31 —	16 25 —

Dopo che il Bianco ha fatto l'ultima sua mossa di 26 a 12 e se il Nero fa

— —	11 a 15
12 a 7	15 a 19
7 a 3	19 a 23
27 a 20	16 a 23
3 a 6	10 a 13
6 a 10	13 a 17
10 a 14	23 a 28
14 a 19	28 a 32
19 a 23	2 a 6
24 a 20	6 a 10
24 a 16	10 a 14
23 a 19	14 a 18
19 a 22	18 a 21
22 a 26	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari, ma il Nero non può muovere che la sola sua dama, mentre il Bianco fa prontamente una seconda dama colla 16, e vince il giuoco di forza.

POSIZIONE DEI PEZZI

BIANCHE	NERE
D. 26	D. 32
P. 16 29 31	P. 17 21 25

GIUOCO XXVI.

Il Bianco muove il secondo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 19	11 a 15
28 a 23	10 a 13
32 a 28	6 a 11

	19 a 14	11 a 18
	21 a 14	13 a 18
	22 a 13	9 a 18
	26 a 22	5 a 9
	22 a 13	9 a 18
A	29 a 26	15 a 19
	14 a 10	18 a 22
	27 a 18	2 a 6
	23 a 14	6 a 29

Il Bianco resta superiore di un pezzo consistente in una dama, ed è in posizione di vincere il giuoco cappotto, qualora il Nero ostinandosi di vincere o far patta, non procuri di far dama a fronte della perdita di pedine.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 29
P. 14 24 25 28 30 31	P. 1 3 4 7 8 12

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 14 23 24 25 27 28 29 30 31	P. 1 2 3 4 7 8 12 15 18

Seguito del Giuoco

Non il 29 al 26 ma

30 a 26	1 a 5
26 a 22	5 a 9
22 a 13	9 a 18
29 a 26	12 a 16
26 a 22	18 a 21
25 a 18	15 a 20
24 a 15	7 a 11
14 a 7	3 a 26

Il Giuoco resta a pezzi pari; ma il Bianco con una sola mossa fa dama in 30, e resta in posizione di vincere il giuoco cappotto, se il Nero non tiene in dietro la stessa dama con sacrifizio di pedine.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 18 23 27 28 31 —	P. 2 4 8 16 26 —

GIUOCO XXVII.

Il Nero muove il primo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 19	10 a 14
19 a 10	5 a 14
28 a 23	1 a 5

32 a 28	5 a 10
24 a 20	12 a 15
20 a 16	15 a 20
22 a 18	20 a 24
23 a 20	8 a 12
28 a 23	12 a 15
27 a 22	15 a 19 A
22 a 15	4 a 8
16 a 12	7 a 16
26 a 22	10 a 13
21 a 17	14 a 21
17 a 10	6 a 13
25 a 18	3 a 6
30 a 27	6 a 10 B
15 a 6	2 a 11
22 a 19	13 a 22
27 a 18	10 a 13
19 a 14	13 a 22
14 a 7	9 a 13 C
20 a 15	13 a 18
7 a 3	18 a 21
3 a 7	21 a 26
7 a 11	26 a 30

In questa posizione il Nero vince di forza, dando in preda le pedine 29 23 e la 15 per ultima, che colla dama 11 prende tre pedine e una dama.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 11	D. 30
P. 15 23 29	P. 8 16 22
31 — —	24 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 16 18 20	P. 2 3 4
21 22 23	6 7 9
25 26 29	10 11 14
30 31 —	15 24 —

Seguito del Giuoco

Non il 15 al 19 ma

— —	10 a 13
21 a 17	14 a 21
17 a 10	6 a 13
26 a 10	9 a 13
23 a 19	4 a 8
19 a 12	8 a 15
30 a 26	13 a 17
22 a 18	2 a 6
18 a 13	— —

Il Nero resta superiore di una pedina. Se il Bianco muove la 15 in 19, il Nero va da 26 a 21 e guadagna una seconda pedina; ed in allora al Bianco non resta che la mossa di 11 a 14, dopo la quale il Nero di 15 andando a 11 guadagna una terza pedina: e così di seguito il Bianco perde malamente il giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 10 13 16	P. 3 6 7
20 25 26	11 15 17
29 31 —	24 — —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 15 18 20	P. 2 6 8
22 23 27	9 11 13
29 31 —	16 24 —

Seguito del Giuoco

Non il 6 al 10 ma

— —	13 a 17
29 a 26	2 a 5
22 a 19	5 a 10
27 a 22	10 a 13
19 a 14	6 a 10
14 a 5	11 a 14
18 a 11	13 a 18
22 a 13	9 a 18
11 a 6	18 a 21
26 a 22	21 a 26
6 a 3	26 a 30
5 a 2	30 a 26
22 a 19	26 a 22
15 a 11	22 a 6
2 a 11	17 a 21
20 a 15	21 a 26
23 a 20	16 a 23
15 a 12	8 a 15
11 a 27	— —

Il Bianco è pronto a fare una dama, mu non potendo resistere contro due dame avversarie deve perdere il giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 3 27	D. —
P. 31 — —	P. 24 26 —

Variazione C.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 17 20 23	P. 8 9 16
29 31 —	22 24 —

Seguito del Giuoco

Non il 9 al 13 ma

— —	8 a 12
7 a 3	9 a 13
3 a 6	13 a 17
6 a 10	17 a 21
10 a 13	21 a 26
13 a 17	26 a 30
29 a 26	30 a 21
17 a 19	— —

Il Nero ha vinto di forza.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 19	D. —
P. 20 23 31	P. 12 16 24

GIUOCO XXVIII.

Il Bianco muove il secondo e vince

	NERE	BIANCHE
	10 a 14	23 a 20
	5 a 10	28 a 23
	12 a 15	22 a 18
	7 a 12	20 a 16
	3 a 7	23 a 20
	15 a 19	27 a 22
A	12 a 15	31 a 28
	1 a 5	21 a 17
	14 a 21	25 a 18
	10 a 14	16 a 12
	7 a 23	26 a 21
	19 a 26	28 a 3

Il Bianco fa dama in 3, con altra mossa guadagna una pedina, e servendosi opportunamente della dama vince il giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 3
P. 2 4 5	P. 17 18 21
8 9 11	24 29 30
15 26 —	32 — —

Variazione A.

Che forma non più la vincita, ma la perdita del giuoco per parte del Bianco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 1 2 4	P. 16 18 20
6 7 8	21 22 24
9 10 11	25 26 29
12 14 19	30 31 32

Seguito del Giuoco

Non il 12 al 15 ma

19 a 23	21 a 17
14 a 21	25 a 18
10 a 14	26 a 21
14 a 19	22 a 15
12 a 29	31 a 28
1 a 5	29 a 26
5 a 10	20 a 15
11 a 20	24 a 15
7 a 12	16 a 7
4 a 20	28 a 24
6 a 11	24 a 6
2 a 11	32 a 28
23 a 32	30 a 27
8 a 12	27 a 22
12 a 15	— —

Il Bianco ha perso il giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 32	D. —
P. 9 10 11	P. 17 18 21
15 19 —	22 26 —

GIUOCO XXIX.

Il Bianco muove il secondo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 19	11 a 15
28 a 23	10 a 13
23 a 20	6 a 11
20 a 16	2 a 6
21 a 18	13 a 17
25 a 21	5 a 10
A 31 a 28	10 a 13
27 a 23	15 a 20
24 a 15	11 a 27
30 a 23	6 a 11
19 a 14	11 a 15
B 28 a 24	15 a 19
22 a 15	12 a 28
32 a 23	13 a 22
26 a 19	17 a 26
29 a 22	7 a 12
16 a 7	4 a 27

Il Nero resta con sole tre pedine, e il Bianco con cinque, una delle quali è pronta a fare dama con una sola mossa, e di vincere il giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 19 23 24	P. 1 3 8
— — —	9 27 —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 16 18 19	P. 1 3 4
21 22 24	6 7 8
26 27 29	9 10 11
30 31 32	12 15 17

Seguito del Giuoco

Non il 31 al 28 ma

C. 27 a 23	15 a 20
24 a 15	11 a 27
30 a 23	6 a 11
32 a 28	10 a 13
28 a 24	11 a 15
31 a 28	3 a 6
19 a 14	15 a 20
24 a 15	12 a 19
22 a 15	13 a 22
26 a 19	17 a 26
29 a 22	7 a 12
16 a 7	4 a 27

19 a 15	27 a 30
28 a 24	30 a 27
22 a 19	27 a 23

Il Bianco colla mossa 4 a 27 deve prendere le 7 15 e 23, siccome quelle che restano sono più sottoposte ad essere prese dalla dama che va a farsi in 30. Ma in qualunque modo il Bianco vince per la superiorità di un pezzo, e della posizione; come chiaramente si vede nelle susseguenti ultime tre mosse di ciascheduno.

Posizione dei Pezzi

	NERE		BIANCHE
D.	—	D.	23
P.	14 15 19	P.	1 6 8
	24 — —		9 — —

VARIAZIONE C.

Nella quale il Bianco incontra non più la vincita, ma la perdita del giuoco.

Vedi la stessa Posizione dei pezzi della Variazione A.

NERE	BIANCHE

Seguito del Giuoco

Non il 31 al 28, ne il 27 al 23 ma

29 a 25	10 a 13
32 a 28	1 a 5
28 a 23	15 a 20
24 a 15	11 a 20
19 a 14	6 a 11
23 a 19	3 a 6
27 a 23	20 a 27
30 a 23	6 a 10
23 a 20	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari; ma il Bianco non ha altra mossa che la 12 a 15, ovvero la 11 e 15. Ma qualunque di esse faccia, dopo varj baratti di forza, il Nero superiore di un pezzo, ed in posizione di fare un maggior numero di dame è vincitore del giuoco.

Posizione dei Pezzi

	NERE		BIANCHE
P.	14 16 18	P.	4 5 7
	19 20 21		8 9 10
	22 25 26		11 12 13
	31 — —		17 — —

VARIAZIONE B.

Posizione dei Pezzi

	NERE		BIANCHE
P.	14 16 18	P.	1 3 4
	21 22 23		7 8 9

26 28 29	12 13 15
32 — —	17 — —

Seguito del Giuoco

Non il 28 al 24 ma

14 a 11	7 a 14
16 a 7	4 a 11
22 a 19	15 a 22
26 a 10	13 a 22
21 a 18	22 a 27
23 a 19	27 a 30
19 a 14	11 a 15
14 a 11	30 a 26
28 a 24	26 a 21
18 a 14	21 a 18
32 a 28	17 a 21
28 a 23	8 a 12

Il Nero non ha mossa se non con perdita di pedina; se va da 23 a 20, il Bianco va da 12 a 16; Se va da 29 a 25 il Bianco colla dama 18 va a 22, e così qualunque mossa che faccia va sempre in perdita.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 18
P. 10 11 14	P. 1 3 9
23 24 29	12 15 21

GIUOCO XXX.

Il Bianco muove il secondo e vince

	NERE	BIANCHE
	23 a 20	11 a 14
	20 a 15	12 a 19
	22 a 15	14 a 19
	21 a 18	10 a 13
	27 a 22	7 a 12
	25 a 21	13 a 17
A	18 a 14	9 a 13
B	21 a 18	17 a 21
	26 a 10	19 a 26
	30 a 21	6 a 22
	15 a 11	3 a 7
	28 a 23	5 a 10
	14 a 5	7 a 14
	24 a 20	1 a 10
	20 a 16	12 a 15
	31 a 28	22 a 27
	28 a 24	27 a 30
	23 a 20	15 a 19
	29 a 25	19 a 23
	20 a 15	2 a 6
	21 a 18	14 a 21
	25 a 18	30 a 26

Il Bianco ha vinto cappotto qualora egli colla propria dama non molesti le pedine Nere, e lasci al suo posto le proprie pedine Bianche.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 26
P. 15 16 18	P. 4 6 8
24 32 —	10 23 —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 15 18 21	P. 1 2 3
22 24 26	4 5 6
28 29 30	8 9 12
31 32 —	17 19 —

Seguito del Giuoco

Non il 18 al 14 ma

30 a 27	5 a 10
27 a 23	10 a 13
23 a 14	12 a 19
22 a 15	13 a 22
26 a 19	17 a 26
29 a 22	9 a 13

Il Bianco colla 13 va liberamente a dama, e resta in posizione di vincere il Giuoco non ostante una pedina di meno. Ma fatto dama al più presto, con quella, deve perseguitare le pedine avversarie, e procurare di guadagnarne, che gli si renderà molto facile, per la loro svantaggiosa posizione. Le proprie pedine non deve muoverle, se non per necessità.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 14 15 19	P. 1 2 3
22 24 28	4 6 8
31 32 —	13 — —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 14 15 21	P. 1 2 3
22 24 26	4 5 6
28 29 30	8 12 13
31 32 —	17 19 —

Seguito del Giuoco

Non il 21 al 18 ma

14 a 11	12 a 16 C
21 a 18	17 a 21
26 a 10	5 a 21
22 a 18	19 a 22

Il Bianco colla perdita della pedina 22 va a dama prontamente colla 21 in 29, e resta in posizione da vincere il giuoco, qualora colla propria

dama perseguiti le pedine avversarie, e difenda il proprio campo.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 11 15 18	P. 1 2 3
24 28 29	4 6 8
30 31 32	16 21 22

Variazione C.

Vedi la stessa posizione dei pezzi della variazione B.

Dopo che il Nero ha fatto la sua mossa di 14 a 11 può accadere, che il Nero non più perda, ma vinca il Giuoco, se il Bianco in vece di fare la mossa di 12 a 16 facesse quella di 3 a 7. Vediamo.

NERE	BIANCHE
— —	3 a 7
24 a 20	7 a 14
22 a 18	13 a 22
28 a 23	19 a 28
26 a 3	17 a 26
30 a 21	12 a 19
32 a 14	— —

Il Nero resta superiore della dama in 3, ed è in posizione di vincere il Giuoco cappotto.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 3	D. —
P. 14 20 21	P. 1 2 4
29 31 —	5 8 —

GIUOCO XXXI.

Il Nero muove il primo e vince

NERE	BIANCHE
23 a 20	10 a 14
20 a 16	5 a 10
28 a 23	1 a 5
23 a 20	12 a 15
32 a 28	14 a 19
21 a 18	10 a 14
25 a 21	5 a 10
27 a 23	2 a 5 A
31 a 27	8 a 12 B
29 a 25	4 a 8
21 a 17	14 a 21
23 a 14	10 a 19
25 a 18	— —

Il Nero resta in posizione da guadagnare più di una pedina, da fare prontamente dama, e vincere il Giuoco, qualunque siano le mosse avversarie. Qualora piacesse al Bianco di fare alla settima sua mossa, in vece del 5 al 10, quella di 8 a 12, ovvero quella di 6 a

10, il Nero seguiti pure le descrittegli mosse, che ne otterrà sempre lo stesso resultato. Siccome il Giuoco quando è ridotto a quel punto, il Bianco ha sempre perduto il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 16 17 18	P. 3 5 6
20 22 24	7 8 9
26 27 28	11 12 15
30 — —	19 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 16 18 20	P. 2 3 4
21 22 23	6 7 8
24 26 28	9 10 11
29 30 31	14 15 19

Seguito del Giuoco

Non il 2 al 5 ma

— —	7 a 12
16 a 7	3 a 12
21 a 17	14 a 21
23 a 5	6 a 10 C
20 a 16	4 a 7
5 a 1	2 a 5
22 a 18	10 a 13
1 a 10	13 a 22
26 a 19	15 a 22
10 a 14	22 a 26
29 a 22	21 a 25
22 a 18	25 a 29
18 a 13	9 a 18
14 a 21	29 a 26
21 a 18	— —
17 a 13	— —

Il Nero va a fare una seconda dama colla 17, ed ha vinto, sia per la superiorità dei pezzi, sia per la sua favorevole posizione.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 18	D. 26
P. 13 16 24	P. 7 8 11
28 30 31	12 — —

Variazione C.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 5 17 20	P. 2 4 6
22 24 26	8 9 11
28 29 30	12 15 21
31 — —	— — —

Seguito del Giuoco

Non il 6 al 10 ma

— —	12 a 16
28 a 23	6 a 10
5 a 1	2 a 5
22 a 18	— —

Il Nero ha guadagnato un pezzo; è giunto a far dama, e resta in posizione tanto vantaggiosa da vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 1	D. —
P. 17 18 20	P. 4 5 8
23 24 26	9 10 11
29 30 31	15 16 21

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 16 18 20	P. 3 4 5
21 22 23	6 7 8
24 26 27	9 10 11
28 29 30	14 15 19

Seguito del Giuoco

Non l'8 al 12 ma

— —	7 a 12
16 a 7	3 a 12
21 a 17	14 a 21
23 a 7	4 a 11
20 a 16	— —

Il Nero guadagna una pedina, fa prontamente dama, e resta in posizione assai forte ec.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 16 17 22	P. 5 6 8
24 26 27	9 10 11
28 29 30	12 15 21

GIUOCO XXXII.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
10 a 14	23 a 20
12 a 15	28 a 23
5 a 10	32 a 28
1 a 5	22 a 19
15 a 22	26 a 19
9 a 13	20 a 15
11 a 20	24 a 15
5 a 9	21 a 17
13 a 18	29 a 26 A
8 a 12	15 a 8
18 a 21	25 a 11
6 a 29	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari; ma il Bianco ha fatto da-

ma in 29, e con quella perseguitando le pedine avversarie, che trovansi in poco buona posizione, vince il Giuoco. E regolandosi bene, è in caso di vincerlo cappotto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 29	D. —
P. 2 3 4	P. 8 17 23
7 9 10	27 28 30
— — —	31 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 15 17 19
6 7 8	23 25 27
9 10 14	28 29 30
18 — —	31 — —

Seguito del Giuoco

Non al 29 al 26 ma

— —	30 a 26 B
7 a 12	28 a 24
12 a 16	24 a 20
4 a 7	26 a 22
7 a 12	22 a 13
9 a 18	29 a 26
18 a 21	25 a 11
10 a 14	19 a 10
12 a 28	31 a 24
16 a 30	11 a 7
30 a 21	7 a 4
6 a 13	17 a 10
21 a 18	4 a 7
18 a 14	10 a 6
3 a 10	— —

Il Giuoco è vinto senza alcun dubbio per il Bianco.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 14	D. 7
P. 2 8 10	P. 24 — —

Variazione B.

Vedi la stessa Posizione dei pezzi alla Variazione A.

Seguito del Giuoco

BIANCHE	NERE

Non il 29 al 26
ne il 30 al 26 ma

— —	28 a 24
7 a 12	24 a 20
12 a 16	27 a 22 C
18 a 27	31 a 22
14 a 18	22 a 13
9 a 18	30 a 27
18 a 21	25 a 18

10 a 14	18 a 11
8 a 12	15 a 8
6 a 31	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari, ma il Bianco ha il vantaggio della dama in 31, e vince il Giuoco semplice; e forse cappotto se il Nero non si regola bene.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 31	D. —
P. 2 3 4	P. 8 17 20
16 — —	23 29 —

Variazione C.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 15 17 19
6 8 9	20 23 25
10 14 16	27 29 30
18 — —	31 — —

Seguito del Giuoco

Non il 27 al 22 ma

— —	29 a 26
18 a 22	27 a 11
8 a 12	15 a 8
6 a 29	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari, ma il Bianco ha il vantaggio di aver fatto dama in 29, ed è in posizione di vincere il Giuoco con molta facilità.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 29	D. —
P. 2 3 4	P. 8 17 20
9 10 16	23 25 30
— — —	31 — —

GIUOCO XXXIII.

Il Bianco muove il secondo e vince

	NERE	BIANCHE
	23 a 19	11 a 15
	21 a 18	10 a 13
	28 a 23	13 a 17
	18 a 14	6 a 10
	32 a 28	9 a 13
	23 a 20	12 a 16
	20 a 11	5 a 9
	14 a 5	7 a 32
	27 a 23	1 a 10
	31 a 28	4 a 7
A	22 a 19	7 a 12
B	24 a 20	12 a 15
	20 a 11	16 a 20
	23 a 16	32 a 7

Il Bianco resta superiore di una dama e due pedine, ed

è in posizione di vincere il Giuoco cappotto.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 7
P. 16 25 26	P. 2 3 8
29 30 —	9 10 13
— — —	17 — —

PRIMA VARIAZIONE A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 32
P. 22 23 24	P. 2 3 7
25 26 28	8 9 10
29 30 —	13 16 17

Seguito del Giuoco

Non il 22 al 19 ma

24 a 20	7 a 12
20 a 15	12 a 19
23 a 5	32 a 23
5 a 1	23 a 19
1 a 5	19 a 14

Resta una dama per parte; ma il Bianco è superiore di due pedine, e colla propria dama tiene imprigionata la dama Nera in 5, non può essere sprigionata se non con perdita di pedina per parte del Nero. Il Bianco volendo, può fare una seconda dama colla 16, ma non gl'è necessaria per la vincita del Giuoco; basta che vada in 20 nel caso che il Nero vada da 30 a 27.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 5	D. 14
P. 22 25 26	P. 2 3 8
29 30 —	9 13 16
— — —	17 — —

SECONDA VARIAZIONE A.

Vedi la stessa posizione dei pezzi pella variazione A.

NERE	BIANCHE

Seguito del Giuoco

Non il 22 al 19 ma

24 a 20	7 a 12
22 a 19	12 a 15
20 a 11	16 a 20
23 a 16	32 a 7

Il Bianco con tre pezzi di vantaggio, è in posizione di vincere il Giuoco cappotto.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 7
P. 16 25 26	P. 2 3 8
29 30 —	9 10 13
— — —	17 — —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 32
P. 19 23 24	P. 2 3 8
25 26 28	9 10 12
29 30 —	13 16 17

Seguito del Giuoco

Non il 24 al 20 ma

19 a 15	12 a 19
23 a 5	32 a 23
5 a 1	23 a 19
1 a 5	19 a 14

Da questo andamento ne resulta lo stesso finale della prima variazione A., colla so la differenza, che in quello resta una pedina Nera a 22, ed in questo resta in 24. La quale differenza non può fare alcuna variazione per la vincita del Giuoco, poichè il Bianco conserva una forte superiorità di pezzi, e di posizione.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 5	D. 14
P. 24 25 26	P. 2 3 8
29 30 —	9 13 16
— — —	17 — —

GIUOCO XXXIV.

Il Nero muove il secondo e vince

BIANCHE	NERE
23 a 20	11 a 14
20 a 16	12 a 15
28 a 23	15 a 19
22 a 15	14 a 18
21 a 14	10 a 28
32 a 23	7 a 12
16 a 7	3 a 28

Le prime tre mosse del Bianco, e le prime due del Nero decidono della sorte del giuoco; Il resto è tutto giuoco di forza fino al punto, che la pedina Nera 3 è giunta in 28, che con una sola mossa convertesi in dama, che per regola migliore deve farsi senza ritardo. Può

per altro il Bianco imprigionarla in 32, ma le pediue Nere possono liberarla, e vincere il giuoco coll' aiuto di quella. Casi simili si riscontrano in altri diversi giuochi ove abbiamo descritto le respettive regole da tenersi; e qui faremo lo stesso per maggiore istruzione, coll' appresso seguito di giuoco.

Seguito del Giuoco

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 24 25 26	P. 1 2 4
27 29 30	5 6 8
31 — —	9 28 —

Movimento

	27 a 23	28 a 32
	31 a 28	8 a 12
A	26 a 22	12 a 15
B	25 a 21	5 a 10
	21 a 18	15 a 19
	23 a 5	32 a 23
	29 a 25	1 a 10
	25 a 21	10 a 14
	18 a 11	6 a 15

Il Giuoco resta con quattro pedine per parte, e il Nero con più una Dama, la quale perseguitando le pedine avversarie, non solo vince il giuoco, ma vi può essere il caso del cappotto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. —	D. 23
P. 21 22 24	P. 2 4 9
30 — —	15 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. —	D. 32
P. 23 24 25	P. 1 2 4
26 28 29	5 6 9
30 — —	12 — —

Seguito del Giuoco

Non il 26 al 22 ma

24 a 20	12 a 15
20 a 11	6 a 15
qualunque	15 a 20
23 a 16	32 a 23

La terza mossa del Biauco non è scritta, perchè qualunque sia che il Bianco faccia, il Nero deve fare quella del 15 a 20 per sprigionare la propria dama. E ammettendo che il Bianco abbia fatto quel-

la del 26 a 22, il giuoco resta alla posizione qui sotto, con cinque pedine per parte; e il Nero ha più una dama, ed è in posizione di non poter perdere il giuoco.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. —	D. 23
P. 16 22 25	P. 1 2 4
29 30 —	5 9 —

VARIAZIONE B.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. —	D. 32
P. 22 23 24	P. 1 2 4
25 28 29	5 6 9
30 — —	15 — —

Seguito del Giuoco

Non il 25 al 21 ma

30 a 26	5 a 10
22 a 19	15 a 22
26 a 19	9 a 13
25 a 21	6 a 11
24 a 20	1 a 5
20 a 16	4 a 7
29 a 26	13 a 17
21 a 18	5 a 9
28 a 24	32 a 28
24 a 20	10 a 13
26 a 22	17 a 21

Il Bianco resta inviluppato, in modo che non gli resta altra speranza che di far Dama.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. —	D. 28
P. 16 18 19	P. 2 7 9
20 22 23	11 13 21

GIUOCO XXXV.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
10 a 14	23 a 19
14 a 23	28 a 19
5 a 10	32 a 28
1 a 5	28 a 23
11 a 15	21 a 18
10 a 13	18 a 14
13 a 18	22 a 13
9 a 18	26 a 22 A
12 a 16	32 a 13 B
15 a 22	27 a 18
6 a 10	13 a 6
3 a 28	— —

Il Bianco resta superiore di una pedina, ed è pronto, con

una sola mossa a far dama in 32, e con una tale superiorità deve vincere il giuoco.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 4 5	P. 18 24 25
7 8 16	29 30 31
28 — —	— — —

VARIAZIONE A.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 14 19 23
5 6 7	24 25 26
8 12 15	27 29 30
18 — —	31 — —

Seguito del Giuoco.

Non il 26 al 22 ma

— —	14 a 11
15 a 22	26 a 19
6 a 22	30 a 26
7 a 11	26 a 19
5 a 10	29 a 26
10 a 13	26 a 21 C
4 a 7	21 a 14
11 a 18	19 a 14
13 a 17	27 a 22
18 a 27	31 a 22
12 a 15	23 a 20
15 a 19	22 a 15
7 a 11	— —

Il Bianco resta superiore di una pedina, e siccome il Nero per fare dama e non perdere il giuoco cappotto, è costretto di fare prontamente la mossa di 20 a 15, così il Bianco anderà da 2 a 6, che dipoi al passo che farà il Nero da 24 per 20 16 e 12, il Bianco gli darà il baratto colla 6, e così resterà il Nero con una sola dama e una pedina, contro due dame e una pedina Bianche.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 8 17	P. 20 24 25
19 — —	— — —

VARIAZIONE C.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 19 23 24
8 11 12	25 26 27
13 18 —	31 — —

Seguito del Giuoco

Non il 26 al 21 ma

— —	19 a 14
2 a 5	14 a 7
4 a 11	23 a 19
5 a 9	19 a 14
12 a 15	14 a 7
3 a 12	27 a 23
12 a 16	26 a 21
18 a 22	21 a 17
13 a 18	23 a 19
22 a 26	19 a 12
8 a 15	17 a 13
26 a 30	13 a 10
15 a 19	10 a 6
19 a 22	6 a 3
22 a 26	3 a 6
26 a 29	6 a 10
29 a 26	10 a 13
26 a 22	13 a 17
9 a 13	17 a 10
18 a 21	25 a 18
22 a 6	— —

Il Bianco ha vinto

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 6 30	D. —
P. 16 — —	P. 24 31 —

VARIAZIONE B.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 14 19 22
5 6 7	23 24 25
8 15 16	27 29 30
18 — —	31 — —

Seguito del Giuoco

Non il 22 al 13 ma

— —	19 a 12
8 a 15	22 a 13
6 a 10	13 a 6
3 a 28	— —

Il Bianco guadagna una pedina, ed è pronto a fare dama in 32. Il Nero può imprigionarla colle due mosse 27 a 23 e 31 a 28, ma il Bianco può liberarla dando in preda una delle due pedine 15 o 16 senza perdita, siccome segue un baratto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 4 5	P. 24 25 27
7 15 16	29 30 31
28 — —	— — —

GIUOCO XXXVI.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
23 a 19	10 a 14
19 a 10	5 a 14
22 a 18	1 a 5
24 a 20	12 a 15
28 a 24	8 a 12
27 a 22	5 a 10
32 a 28	12 a 16
28 a 23	2 a 5 A
22 a 19	15 a 22
26 a 19	7 a 12
20 a 15	11 a 27
18 a 2	4 a 7 B
30 a 23	7 a 11
24 a 20	3 a 7
21 a 17	11 a 14
25 a 21	7 a 11
29 a 25	— —

Il Nero appena può fare dama con una sola pedina.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 2	D. —
P. 17 19 20	P. 5 9 10
21 23 25	11 12 14
31 — —	16 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 18 20 21	P. 2 3 4
22 23 24	6 7 9
25 26 29	10 11 14
30 31 —	15 16 —

Seguito del Giuoco

Non il 2 al 5 ma

— —	10 a 13 C
21 a 17	14 a 21
17 a 10	6 a 13
26 a 10	9 a 13
10 a 6	3 a 10
23 a 19	16 a 23
19 a 3	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari; ma il Bianco ha più una dama in 3, ed è in posizione di prendere più pedine Nere per essere esse in cattiva posizione.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 3	D. —
P. 22 24 25	2 4 10
29 30 31	11 13 23

Variazione C.

Vedi la stessa Posizione dei pezzi della Variazione A.

Bianche	Nere

Seguito del Giuoco

Non il 2 al 5 ne il 10 al 13 ma

Bianche	Nere
— —	7 a 12
31 a 27	4 a 8
21 a 17	14 a 21
25 a 18	10 a 14
17 a 13	14 a 21
26 a 17	9 a 18
22 a 13	6 a 10
13 a 6	3 a 10
27 a 22	2 a 5
30 a 26	5 a 9
26 a 21	10 a 14
29 a 25	— —

Il Nero resta in posizione da non poter muovere se non con perdita di pedine e del giuoco.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 17 20 21	P. 8 9 11
22 23 24	12 14 15
25 — —	16 — —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
D. 2	D. —
P. 19 21 24	P. 3 4 5
25 29 30	9 10 12
31 — —	16 27 —

Seguito del Giuoco

Non il 4 al 7 ma

Bianche	Nere
— —	10 a 13
30 a 23	13 a 17
21 a 18	5 a 10
18 a 14	10 a 13
2 a 6	4 a 8
24 a 20	13 a 18
31 a 27	9 a 13
6 a 10	3 a 7
20 a 15	— —

Il Nero perde cappotto con un solo pezzo di meno, contati i pezzi in questo punto.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
D. 10	D. —
P. 14 15 19	P. 7 8 12
23 25 27	13 16 17
29 — —	18 — —

GIUOCO XXXVII.

Il Bianco muove il secondo e vince cappotto

	NERE	BIANCHE
	23 a 19	10 a 14
	19 a 10	5 a 14
	28 a 23	1 a 5
	32 a 28	5 a 10
	24 a 20	12 a 16
	28 a 24	7 a 12
	21 a 17	12 a 15
	22 a 19	15 a 22
	26 a 19	9 a 13
	27 a 22	14 a 18
	31 a 27	4 a 7
	29 a 26	11 a 14
A	20 a 15	16 a 20
	23 a 16	14 a 23
	27 a 20	18 a 27
	30 a 23	7 a 12
	16 a 7	3 a 28
	25 a 21	28 a 31
	26 a 22	31 a 27
	21 a 18	27 a 23
	18 a 9	23 a 16
	22 a 19	16 a 20
	19 a 15	20 a 11
	24 a 20	11 a 7
	20 a 15	7 a 3

Il Bianco ha vinto Cappotto

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 3
P. 9 15 17	P. 2 6 8
— — —	10 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 17 19 20	P. 2 3 6
22 23 24	7 8 10
25 26 27	13 14 16
30 — —	18 — —

Seguito del Giuoco

Non il 20 al 15 ma

B	19 a 15	7 a 11
	22 a 19	3 a 7
	26 a 22	7 a 12
	30 a 26	2 a 5
	26 a 21	5 a 9

Questo è un finale di Giuoco, in cui tutte le pedine restano chiuse le une dalle altre. E poichè spetterebbe al Nero a muovere, e non potendo, perde il Giuoco cappotto a pezzi pari.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 15 17 19	P. 6 8 9
20 21 22	10 11 12

23 24 25	13 14 16
27 — —	18 — —

VARIAZIONE B.

Vedi la stessa posizione dei pezzi pella variazione A.

NERE	BIANCHE

Seguito del Giuoco

Non il 20 al 15,
ne il 19 al 15 ma

	NERE	BIANCHE
	26 a 21	2 a 5
	20 a 15	7 a 12
C	15 a 11	6 a 15
	23 a 20	14 a 23
	21 a 14	10 a 26
	17 a 1	15 a 19
	30 a 21	23 a 30
	20 a 15	3 a 7
	1 a 5	19 a 23
	5 a 10	12 a 19
	10 a 14	19 a 22
	14 a 19	30 a 26
	19 a 28	26 a 17
	28 a 23	17 a 21
	23 a 19	22 a 26

Il Nero resta con due pezzi di meno e in cattiva posizione, onde deve perdere di forza.

POSIZIONE DEI PEZZI

NERE	BIANCHE
D. 19	D. 21
P. 24 25 —	P. 7 8 16
— — —	26 — —

VARIAZIONE C.

POSIZIONE DEI PEZZI

NERE	BIANCHE
P. 15 17 19	P. 3 5 6
21 22 23	8 10 12
24 25 27	13 14 16
30 — —	18 — —

Seguito del Giuoco

Non il 15 al 11 ma

30 a 26	3 a 7
24 a 20	7 a 11

Questo finale è simile nel suo resultato a quello della variazione A.; ma varia nella condotta. Ed il Bianco vince cappotto come in quella stessa variazione ma più sollecitamente.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 15 17 19	P. 5 6 8
20 21 22	10 11 12
23 25 26	13 14 16
27 — —	18 — —

GIUOCO XXXVIII.

Il Bianco muove il secondo e vince

	NERE	BIANCHE
	23 a 19	11 a 15
	21 a 18	6 a 11
	28 a 23	10 a 13
	19 a 14	12 a 16
	23 a 19	8 a 12
	32 a 28	3 a 6
	28 a 23	13 a 17
A	26 a 21	17 a 26
	30 a 21	6 a 10
B	21 a 17	16 a 20
	23 a 16	10 a 13
	17 a 10	9 a 13
	18 a 9	11 a 18
	22 a 13	5 a 30
	13 a 10	30 a 26
	9 a 5	2 a 9
	10 a 6	15 a 19
	6 a 3	19 a 23
	3 a 6	9 a 13
	6 a 11	13 a 18
	11 a 15	18 a 22
	15 a 8	7 a 12
	8 a 15	22 a 27
	31 a 22	26 a 12

Se il Nero colla sua dama nella ventunesima mossa in vece di andare da 11 a 15 va in 14, il Bianco va 18 a 21, indi 23 a 27, e così il Bianco stesso vince il Giuoco con meno perdita di pedine.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 12
P. 16 24 25	P. 1 4 23
29 — —	— — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 14 18 19	P. 1 2 4
22 23 24	5 6 7
25 26 27	9 11 12
29 30 31	15 16 17

Seguito del Giuoco

Non il 26 al 21 ma

NERE	BIANCHE
23 a 20	16 a 23
27 a 20	6 a 10

C 20 a 16	17 a 21
26 a 17	9 a 13
18 a 9	11 a 27
30 a 23	15 a 22
24 a 20	10 a 13
17 a 10	5 a 14
25 a 21	1 a 5
21 a 17	5 a 10
29 a 25	22 a 26
31 a 27	26 a 30
27 a 22	30 a 27
22 a 19	14 a 18

Il Nero resta inviluppato da non poter far dama, se non colla perdita di quasi tutto il resto delle sue pedine.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 27
P. 9 16 17	P. 2 4 7
19 20 23	10 12 18
25 — —	— — —

Seguito del Giuoco

Non il 20 al 16 ma

26 a 21	17 a 26
30 a 21	9 a 13
18 a 9	11 a 27
31 a 22	10 a 13
20 a 11	7 a 23

Il Bianco resta superiore di una pedina, e pronto a far dama colla 23, e a vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 9 21 22	P. 1 2 4
24 25 29	5 12 13
— — —	23 — —

VARIAZIONE C.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 14 18 19	P. 1 2 4
20 22 24	5 7 9
25 26 29	10 11 12
30 31 —	15 17 —

VARIAZIONE B.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 14 18 19	P. 1 2 4
21 22 23	5 7 9
24 25 27	10 11 12
29 31 —	15 16 —

Seguito del Giuoco

Non il 21 al 17 ma

31 a 28	19 a 13
D 21 a 17	4 a 8
17 a 10	16 a 20
23 a 16	9 a 13
18 a 9	11 a 18
22 a 13	5 a 30

Il Giuoco resta a pezzi pari; ma il Bianco ha fatto dama in 30, ed è in posizione di vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 30
P. 9 13 16	P. 1 2 7
24 25 28	8 12 15
29 — —	— — —

VARIAZIONE D.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 14 18 19	P. 1 2 4
21 22 23	5 7 9
24 25 27	11 12 13
28 29 —	15 16 —

Seguito del Giuoco

Non il 21 al 17 ma

14 a 10	5 a 14
19 a 10	15 a 19
22 a 6	13 a 31
6 a 3	31 a 27
23 a 19	16 a 20
24 a 8	1 a 5
3 a 12	5 a 32
21 a 18	27 a 22
18 a 14	22 a 19
14 a 11	32 a 28
12 a 7	28 a 23
25 a 21	9 a 13
21 a 17	19 a 15
17 a 10	15 a 13
7 a 3	13 a 10

Facile è la vincita per il Bianco

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 3	D. 10 23
P. 8 29 —	P. 2 4 —

GIUOCO XXXIX.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
10 a 14	22 a 18
5 a 10	23 a 20
12 a 15	27 a 22

14 a 19	31 a 27
10 a 14	27 a 23 A
1 a 5	20 a 16 B
15 a 20	24 a 15 C
11 a 27	30 a 23 D
7 a 11	22 a 15
11 a 27	18 a 11
6 a 15	— —

Il Bianco guadagna una pedina, e resta in una forte posizione da essere sicuro della vincita del Giuoco, purchè si regoli bene che è cosa facile. Se il Nero alla sua ottava mossa, in vece di fare 30 a 23 facesse 22 a 15, il Bianco faccia pur sempre la prescritta mossa di 7 a 11, che ne otterrà lo stesso risultato.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 2 3 4	P. 16 21 25
5 8 9	26 28 29
15 27 —	32 — —

Variazione A.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 1 2 3	P. 18 20 21
4 6 7	22 24 25
8 9 11	26 27 28
14 15 19	29 30 32

Seguito del Giuoco

Non il 27 al 23 ma

— —	28 a 23 E
19 a 28	32 a 23
15 a 19	22 a 15
7 a 12	23 a 19
14 a 23	20 a 16
12 a 19	27 a 20
19 a 23	— —

Il Bianco fa dama in due mosse colla 23, e resta in posizione di vincere il Giuoco. La regola più sicura è quella, di perseguitare le avversarie pedine colla propria dama senza muovere le proprie pedine se non per necessità.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 1 2 3	P. 16 18 20
4 6 8	21 24 25
9 11 23	26 29 30

Variazione E.

Vedi la stessa posizione dei pezzi della Variazione A.

BIANCHE	NERE

Seguito del Giuoco

Non il 27 al 23, ne il 28 al 23 ma

— —	20 a 16
1 a 5	21 a 17
14 a 21	25 a 18
5 a 10	27 a 23
10 a 14	29 a 25
14 a 21	25 a 18
15 a 20	24 a 15 F
11 a 27	30 a 14
9 a 13	17 a 10
6 a 13	18 a 9
7 a 12	16 a 7
4 a 27	— —

Il Bianco fa dama prontamente; e non ostante i pochi pezzi pari, ha vinto il Giuoco, perseguitando le pedine avversarie colla propria dama.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 8	P. 9 26 28
27 — —	32 — —

Variazione F.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 16 17 18
6 7 8	22 23 24
9 11 19	26 28 30
20 — —	32 — —

Seguito del Giuoco

Non il 24 al 15 ma

— —	22 a 15 G
20 a 27	30 a 23
11 a 27	— —

Il Bianco guadagna una pedina, fa prontamente dama, e resta in posizione di vincere il Giuoco cappotto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 16 17 18
6 7 8	24 26 28
9 27 —	32 — —

Variazione G.

Vedi la stessa posizione dei pezzi pella variazione F.

BIANCHE	NERE

Seguito del Giuoco

Non il 24 a 15 ne il 22 a 15 ma

— —	23 a 14
11 a 15	14 a 10

6 a 13	17 a 10
15 a 19	22 a 15
8 a 12	15 a 8
2 a 6	24 a 15
6 a 29	— —

Se al Nero piacesse, alla sua quarta mossa, di fare, in vece del 22 a 15 il 24 a 15, il Bianco seguiti lo stesso Giuoco, che nè verrà sempre lo stesso resultato.

Il Bianco fa dama, e non si curi di riacquistare la pedina perduta, colla mossa di 7 a 12, ma perseguiti le avversarie pedine colla propria dama, che è sempre in tempo di guadagnarne, e vincere il Giuoco, e forse cappotto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 29	D. —
P. 3 4 7	P. 8 15 16
9 — —	28 30 32

VARIAZIONE B.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 18 20 21
5 6 7	22 23 24
8 9 11	25 26 28
14 15 19	29 30 32

Seguito del Giuoco

Non il 20 al 16 ma

— —	30 a 27
5 a 10	20 a 16
15 a 20	24 a 15
11 a 20	18 a 11
7 a 14	22 a 15
20 a 24	— —

Il Bianco fa prontamente dama, e resta in posizione di vincere, agendo soltanto colla dama come s'è detto altrove.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 15 16 21
6 8 9	23 25 26
10 14 24	27 28 29
— — —	32 — —

VARIAZIONE C.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 16 18 21
5 6 7	22 23 24
8 9 11	25 26 28
14 19 20	29 30 32

Seguito del Giuoco

Non il 24 a 15 ma

— —	22 a 15
20 a 27	30 a 23
11 a 27	18 a 11
6 a 15	— —

Il Bianco guadagna una pedina, fa prontamente dama, e resta in posizione di sicura vincita di Giuoco.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 16 21 24
5 7 8	25 26 28
9 15 27	29 32 —

Variazione D.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 16 18 21
5 6 7	22 25 26
8 9 14	28 29 30
19 27 —	32 — —

Seguito del Giuoco

Non il 30 a 23 ma

— —	18 a 11
7 a 14	30 a 23
3 a 7	22 a 15
7 a 12	16 a 7
4 a 27	— —

Il Bianco guadagna una pedina, fa prontamente dama, e resta in posizione di vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 5 6	P. 21 25 26
8 9 14	28 29 32
27 — —	— — —

GIUOCO XL.

Il Bianco muove il primo e vince

BIANCHE	NERE
10 a 14	23 a 19
14 a 23	28 a 19
5 a 10	32 a 28
1 a 5	28 a 23
10 a 13	21 a 17
5 a 10	25 a 21
11 a 15	21 a 18
6 a 11	26 a 21 A
2 a 6	29 a 25
12 a 16	19 a 12
8 a 15	23 a 19
16 a 20	19 a 12
7 a 16	24 a 15

11 a 20	27 a 23 B
20 a 27	30 a 23
6 a 11	23 a 19 C
3 a 7	— —

Il Giuoco resta a pezzi pari, ma il Bianco occupa una posizione da dover vincere il Giuoco di forza.

Il Nero alla sua ottava mossa, che faccia quella del 26 a 21 avanti del 29 a 25, o faccia questa avanti di quella, porta sempre lo stesso effetto.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 4 7 9	P. 17 18 19
10 11 13	21 22 25
16 — —	31 — —

Prima variazione A.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 2 3 4	P. 17 18 19
7 8 9	22 23 24
10 11 12	26 27 29
13 15 —	30 31 —

Seguito del Giuoco

Non il 26 a 21 ne 29 a 25 ma

— —	31 a 28
11 a 14	18 a 11
7 a 14	— —

In questa posizione di Giuoco il Nero non ha che due mosse, la 26 a 21 e la 29 a 25; e qualunque di esse egli faccia, il Bianco fa quella di

15 a 20	23 a 7
14 a 32	— —
4 a 11	— —

La vincita per il Bianco non ha disputa.

Posizione dei Pezzi

avanti la mossa del 4 a 11

BIANCHE	NERE
D. 32	D. —
P. 2 3 4	P. 7 17 22
8 9 10	24 26 27
13 — —	29 30 —

Seconda variazione A.

Vedi la stessa Posizione dei pezzi pella prima Variazione A.

BIANCHE	NERE

Seguito del Giuoco

Non il 26 a 21 ne il 29 a 25 ne il 31 a 28 ma

— —	23 a 20
12 a 16	19 a 12
16 a 23	27 a 20
7 a 23	24 a 20
2 a 6	20 a 16 D
11 a 15	18 a 14
10 a 19	17 a 10
6 a 13	31 a 27
23 a 28	27 a 23
28 a 31	23 a 14
8 a 12	16 a 7
4 a 27	30 a 23
31 a 27	23 a 19
15 a 22	26 a 19
13 a 18	19 a 15
3 a 7	29 a 26
27 a 31	— —

Il Bianco ha vinto cappotto

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 31	D. —
P. 7 9 18	P. 15 26 —

Variazione D.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 3 4 6	P. 17 18 20
8 9 10	22 26 29
11 13 23	30 31 —

Seguito del Giuoco

Non il 20 al 16 ma

— —	26 a 21
8 a 12	20 a 16
11 a 15	16 a 7
4 a 11	31 a 27
15 a 20	29 a 25
11 a 15	18 a 14
10 a 26	17 a 10
6 a 13	21 a 17
26 a 29	17 a 10
29 a 26	10 a 5
26 a 22	5 a 2
21 a 31	— —

Per il Bianco non è dubbia la vincita.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 31	D. 2
P. 3 9 15	P. 25 30 —
20 23 —	— — —

Variazione B.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 3 4 6	P. 17 18 21
9 10 13	22 25 27
16 20 —	30 31 —

Seguito del Giuoco

Non il 27 al 23 ma

— —	30 a 26
20 a 23	27 a 20
16 a 23	18 a 14
10 a 19	22 a 15
4 a 7	17 a 10
6 a 13	21 a 17 E
13 a 18	26 a 21
18 a 22	21 a 18
7 a 11	15 a 6
3 a 10	— —

Il Bianco mediante la sua favorevole posizione, non può che guadagnare una pedina, per lo meno e vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 9 10 22	P. 17 18 25
23 — —	31 — —

Variazione E.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
P. 3 7 9	P. 15 21 25
13 23 —	26 31 —

Seguito del Giuoco

Non il 21 al 17 ma

— —	26 a 22
13 a 17	21 a 18
17 a 21	15 a 11
7 a 14	18 a 11
21 a 26	22 a 19
26 a 29	19 a 15
29 a 26	15 a 12
23 a 27	31 a 22
26 a 19	11 a 7
19 a 15	— —

Il Bianco guadagna un pezzo, e resta in posizione di vincere il Giuoco.

Posizione dei Pezzi

Bianche	Nere
D. 15	D. —
P. 3 9 —	P. 7 12 25

VARIAZIONE C.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 3 4 9	P. 17 18 21
10 11 13	22 23 25
16 — —	31 — —

Seguito del Giuoco

Non il 23 al 19 ma

— —	31 a 28
3 a 7	28 a 24
7 a 12	23 a 19
4 a 8	— —

Il Nero non può muoversi se non con perdita. La meno cattiva mossa è quella del 19 a 14, colla quale dà in preda due pedine e ne prende una sola. Dopo questo svantaggioso baratto, siccome spetta al Bianco a fare la mossa, egli deve far quella di 11 a 15 che è sicuro della vincita del Giuoco.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 8 9 10	P. 17 18 19
11 12 13	21 22 24
16 — —	25 — —

FINE DEI GIUOCHI

DEI PROBLEMI



La cospicua quantità di Problemi, o siano finali di giuoco, che ora ne verranno in seguito, trovansi marcati progressivamente con figure numeriche arabe, dall'uno fino al cento cinquanta, completo numero dei medesimi. Questi variando dai riportati giuochi nell'apparecchio, abbisognano di speciale spiegazione.

Nei giuochi dei quali s'è parlato finora, l'apparecchio è sempre lo stesso; poichè trattasi di principio di giuoco. Ivi non v'è bisogno, che di porre le pedine di quel dato colore, da quel lato stesso, cui viene indicato dal giuoco che si vuole effettuare; ma in sostanza, in un modo uniforme, e regolare sono sempre tutte disposte.

Nei Problemi al contrario, non essendo che semplici finali, soffrir devono nell'apparecchio loro quelle variazioni stesse, a cui sono soggetti i diversi finali di giuoco. Siccome sempre varie sono le mosse, e l'andamento dei giuochi, varie in conseguenza esser devono le posizioni dei pezzi nei finali dei giuochi stessi.

La scritturazione di questi Problemi l'ho divisa in due parti; la prima comprende l'apparecchio dello stesso Problema; e la seconda la soluzione del me-

desimo. La prima parte incomincia coll'intitolazione *Posizione dei Pezzi*. Indi a similitudine dei già riportati giuochi, ne viene il titolo di Bianche e Nere, o viceversa, a seconda dei respettivi Problemi. Successivamente ne viene la descrizione dei respettivi nomi dei Pezzi che occorrono, coi respettivi numeri delle Caselle dello Scacchiere nelle quali devono essere situati. E termina coll' indicazione di chi dei due colori ha il tratto, o sia a chi spetta di muovere il primo, e di vincere, o far patta.

La seconda parte incomincia col titolo *Soluzione*; seguita colla descrizione dell' andamento dei Pezzi, conforme il sistema dei già descritti giuochi; e termina con qualche osservazione.

A maggiore schiarimento vedasi, per modo d'esempio, il Problema Num. I. dopo l' intitolazione *Posizione dei Pezzi* alla testa della prima colonna di numeri leggesi il vocabolo *Nere*. Al di sotto, ne viene quello di *Dama* col numero 27, e ciò vuol dire, che una Dama nera va posta nella Casella 27. Nella seconda riga della stessa colonna trovasi il vocabolo *Pedine* col Num. 18, che vuol dire che una pedina nera va posta nella casella 18. Passando poi alla seconda colonna trovasi il vocabolo *Bianche*, sotto del quale evvi quello di *Dama* senza alcun numero; e ciò vuol dire, che nessuna Dama bianca richiede questo Problema; che al contrario, se vi si leggesse uno, o più numeri, indicherebbero essi, che in ciascuna di dette caselle, collocar si dovesse una Dama bianca; come riscontrasi in altri Problemi, sì in rapporto alle Dame, come alle Pedine. Nella riga seconda della colonna

stessa leggesi *Pedine* coi numeri 10 15 20 che similmente vuol dire, che in ciascuno di questi numeri, o siano Caselle vi si deve collocare una Pedina bianca. E terminando col dire: „ *Il Nero col tratto fa Patta*, significa che quel giuocatore, che imprende a giuocare colle Nere, deve essere il primo a muovere, coll' obbligo di far patta. E null' altro vi vuole per il Nero a far patta per forza di giuoco, che esattamente eseguisca la sottoposta soluzione.

Tutto ciò che è al disotto del già esposto, costituisce la seconda parte cioè, la soluzione del problema, la quale trovasi, come s'è detto, impostata col titolo *Soluzione*. Nelle sottoposte colonne, e respettive righe, ne viene la descrizione dell' andamento dei pezzi, che s'eseguisce nel modo stesso dei già riportati giuochi, onde il farne estesa descrizione, altro non sarebbe, che una inutile ripetizione. Solo è necessario avvertire, di attentamente eseguire tutto ciò che è prescritto nella soluzione, se si vuole che l'effetto sia quello nello stesso Problema annunziato. E termina come sopra s'è detto, questa seconda parte, con qualche osservazione, che fa d' uopo attentamente osservare.

Queste soluzioni trovansi però soltanto nei primi cinquanta Problemi; al di là di questo numero, che si riducono a cento, sono tutti mancanti di essa. Eccone la ragione. I Problemi sono la parte la più interessante per lo studio del giuoco della Dama; che mediante la sola cognizione di essi si può divenire perfetti conoscitori di tutta la forza del giuoco stesso. Anzi questo è l' unico mezzo per riuscirci. Così ho cre-

duto bene di darne un sufficiente numero colla spiegata soluzione, onde lo studioso ne acquisti una sufficiente idea; e quindi, ad imitazione dei più celebri Scrittori sul giuoco degli Scacchi, più bramosi d'istruire, ho omesso la soluzione nel maggior numero, che comprende anche, nella maggior parte, i più difficili, onde obbligare gli studiosi, per meglio istruirsi, a porre a tortura il proprio ingegno per indagarne la soluzione, e così obbligarli a studiare, e divenire maestri di questo nobile, e piacevole divertimento. Ed in fatti, quanto poco vien fatto di studiare un Problema, ove trovasi la sua spiegata soluzione, altrettanto impegna la curiosità, e l'amor proprio a studiare, indagando quella soluzione che viene negata. Ed è tanto piacevole questa parte di studio, che basta di riuscire nella spiegazione di uno, che venga la volontà di spiegarne un altro. E basta poi la spiegazione di pochi, perchè si risvegli la smaniosa brama di spiegarli tutti. Provate, e conoscerete che non erro.

Passando ora a dare i già proposti Problemi tutti varj fra loro, protesto, che per ottenerli tali, v'ho posto tutte le possibili premure; ma se a caso si trovasse qualche raddoppio, il che non credo che essere vi possa; pure prego la gentilezza di chi lo saprà trovare, ad avermi per scusato; poichè non è difficile cosa, in una moltitudine come questa, che sia nato qualche involontario errore. Avvertasi però, che per raddoppio intendere si deve di quei Problemi, eguali in tutte le sue parti fra loro, e non mai di quelli, che possono avere qualche somiglianza. Vi sono per esempio, alcuni di essi, che nel loro risultato vi si

scorge una specie di uniformità; ma si osservi però che diversa sarà, la qualità, o la quantità dei pezzi, o diversa sarà la posizione loro; o vario sarà l'andamento dei pezzi stessi nella soluzione; e talvolta, ancora l'effetto stesso nascerà in diversa posizione dello Scacchiere; e questi mai possono chiamarsi raddoppi. Tali combinazioni nascer possono, siccome uno stesso effetto può nascere da diverse cause, come da una causa stessa nascer possono diversi effetti.

Avvertasi ancora, che nei Problemi, per brevità ed a scanso di un inutile prolungamento, in alcuni casi ho detto, per esempio „ *Vinto in quattro mosse* „ al punto che all'avversario non gli resta, che visibilmente delle inutili mosse.

E siccome nello scrivere i Problemi, ed anche in qualche circostanza nei già descritti giuochi, in vece di dire il giuocatore muova la tale pedina, o dama, ho detto la dama, o la pedina vada dal tale al tal altro numero, come se questi pezzi, come corpi animati, fossero in grado di muoversi da per se stessi. Prevengo i Sigg. Leggitori troppo scrupolosi, che così ho creduto bene di dire per solo comodo e maggior brevità, giacchè qui non si tratta di letteraria erudizione, ma di semplice giocoso divertimento, che nella sua descrizione ha bisogno di chiarezza, e massima brevità.

PROBLEMI

OSSIANO

FINALI DI GIUOCO

CON LE LORO

RISPETTIVE SOLUZIONI

PROBLEMA 1.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 27	D. —
P. 18 — —	P. 10 15 20

Il Nero col tratto fa patta.

Soluzione

18 a 14	10 a 19
27 a 23	19 a 22

La dama Nera dopo di aver preso una pedina Bianca, è in tempo di prendere la seconda e far patta.

PROBLEMA 2.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 23	D. 21
P. — — —	P. 29 — —

Il Bianco col tratto fa patta.

Soluzione

23 a 27	21 a 26
27 a 30	26 a 22
30 a 26	— —

E così di seguito, procurando la dama Bianca d'impedire che la pedina Nera sorta dallo scacco, che muovendosi dal 29 a 25 non pregiudica alla mossa vantaggiosa a favore del Bianco.

PROBLEMA 3.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 24	D. 17
P. 18 — —	P. 32 — —

Il Nero col tratto vince, o fa patta.

Soluzione pella vincita.

— —	17 a 21
18 a 22	32 a 28
24 a 31	21 a 26
22 a 27	26 a 30

Soluzione pella Patta

— —	17 a 21
24 a 28	21 a 14
28 a 23	— —

E così seguitando la dama Bianca a tenere lontano la dama Nera dalla sua pedina: è patta.

La causa della patta, è la mossa vantaggiosa, che il Bianco acquista nel far prendere la propria pedina in 18.

PROBLEMA 4.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 16 18 —	D. 15 32 —
P. — — —	P. 19 — —

Il Nero col tratto fa patta.

Soluzione

18 a 22	19 a 23
22 a 27	15 a 20
27 a 31	20 a 24
16 a 12	24 a 20
12 a 16	20 a 15
31 a 27	— —

E così seguitando il Nero ad impedire che la pedina Bianca vada a dama.

PROBLEMA 5.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 11 26	D. 18 32
P. — — —	P. 19 — —

Il Nero col tratto fa patta, o vince.

Soluzione pella Patta

26 a 30	18 a 21
30 a 27	21 a 18
27 a 30	18 a 21
30 a 27	— —

E così seguitando è patta

Soluzione pella vincita

26 a 30	18 a 22
11 a 15	19 a 23
15 a 20	23 a 28
30 a 27	22 a 31
20 a 24	— —

Il Bianco resta imprigionato, e perde con due dame e una pedina contro una sola dama.

PROBLEMA 6.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 2 8	D. 10 12 15
P. 16 — —	P. — — —

Il Bianco col tratto fa patta.

Soluzione

8 a 4	12 a 8
16 a 12	15 a 11
12 a 7	— —

La pedina Bianca andando a dama il giuoco si riduce facilmente patta, o a lungo giuoco, qualcuno resta perdente, mediante una cattiva mossa.

PROBLEMA 7.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 17	D. 20
P. 11 15 19	P. 2 4 6
25 — —	8 12 —

Il Nero col tratto fa patta.

Soluzione

11 a 7	20 a 11
19 a 14	11 a 18
17 a 21	4 a 11
21 a 16	6 a 10
16 a 12	10 a 13
12 a 15	2 a 5
15 a 19	8 a 12
19 a 14	13 a 17
14 a 10	5 a 9
10 a 14	12 a 15
14 a 19	15 a 20
19 a 23	20 a 24
23 a 28	9 a 13
28 a 23	13 a 18
23 a 27	— —

Il Nero prende una pedina Bianca ed è patta, portando a dama la propria pedina, 25.

PROBLEMA 8.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 11 24	D. 13 23
P. 10 16 —	P. 1 2 4
— — —	7 — —

Il Bianco col tratto fa patta.

Soluzione

24 a 28	13 a 15
28 a 3	1 a 5
3 a 6	5 a 9
6 a 10	4 a 8
10 a 13	2 a 6
13 a 10	6 a 11
10 a 14	9 a 13

La pedina Nera 13 fa dama nello scacco ed è patta.

PROBLEMA 9.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 12 14	D. 13 24 32
P. 7 11 18	P. 2 3 19
30 — —	20 23 28

Il Nero col tratto fa patta.

Soluzione

12 a 15	13 a 22
30 a 27	22 a 31
15 a 22	3 a 12
11 a 6	2 a 11
14 a 16	23 a 27
16 a 30	24 a 20
30 a 27	— —

La dama Bianca 20 è costretta di andare nello scacco per far patta, mentre la dama Nera 27 la perseguita.

PROBLEMA 10.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 25	D. 8 9 11
10 15 18	20 24 27
23 29 30	— — —
31 — —	— — —

Il Nero col tratto fa patta.

Soluzione

10 a 6	11 a 2
29 a 26	20 a 11
26 a 21	27 a 20
31 a 27	9 a 13
27 a 22	qualunque
30 a 26	siano le mosse

Il Nero muovendo la propria dama dal 25 a 29, e viceversa è patta.

PROBLEMA 11.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 12 18 20	D. 8 27 —
P. — — —	P. 16 — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

12 a 7	8 a 4
7 a 3	4 a 8
20 a 15	8 a 4
15 a 19	4 a 8
3 a 7	8 a 12
7 a 4	— —

Il resto è facile.

PROBLEMA 12.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 16 20	D. 4 7
P. 8 — —	P. — — —

Il Nero col tratto vince.

Se le due dame Bianche si disuniscono perdono colla regola del tre contro due, poichè il Nero può fare dama la pedina 8 in 4. E se stanno uniti, perdono egualmente in un modo da apprendersi dai principianti, e perciò si farà vedere in due diversi movimenti, giacchè scrivo anche pei medesimi.

Soluzione prima

NERE	BIANCHE
20 a 23	7 a 3
16 a 12	4 a 7
23 a 19	7 a 16
19 a 15	16 a 12
15 a 11	12 a 16
8 a 4	3 a 7
11 a 15	7 a 3
15 a 12	16 a 7
4 a 11	— —

Soluzione seconda

20 a 23	7 a 11
16 a 12	11 a 6
23 a 20	6 a 11
20 a 16	11 a 6
12 a 15	6 a 3
16 a 12	4 a 7
8 a 4	7 a 16
15 a 12	16 a 7
4 a 11	— —

Questo secondo finale, è lo stesso del primo, ma la condotta è in parte diversa.

PROBLEMA 13.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 11 14 18	D. 12 26

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

14 a 19	12 a 8
11 a 7	26 a 29

18 a 22	8 a 4
7 a 12	29 a 25
22 a 26	— —

Se la dama Nera 4 va in 8 la Bianca 26 va in 22. Se la 25 va in 29, la 12 va in 15; e così in tutti i modi ne segue il baratto, e resta il giuoco di una Nera contro due Bianche, alle quali poco vi vuole ad obbligarla a sortire dallo scacco, e vincerla. Altri problemi faranno vedere altre posizioni, ad istruzione dei principianti.

PROBLEMA 14.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
P. 13 22 23	P. 5 6 7
26 27 31	9 15 18

Il Nero col tratto guadagna un pezzo, e resta in posizione di vincere.

Soluzione

26 a 21	18 a 25
23 a 19	9 a 18
19 a 3	5 a 10

La dama Nera vada a sostenere le proprie pedine che vadino a dama che è facile.

PROBLEMA 15.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 22	D. 25 29
P. 30 31 —	P. 21 — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

31 a 27	21 a 26
30 a 21	25 a 18
22 a 13	29 a 26
27 a 23	26 a 22
13 a 10	22 a 19
10 a 13	19 a 28
13 a 18	28 a 23
18 a 22	— —

La dama Bianca in due mosse resta chiusa. Avvertasi, che se l'ultima pedina Nera si fa prendere nella casella 23 il giuoco è vinto per il Nero. E se si fa prendere nella 27, oppure nella 20 il giuoco è patta.

PROBLEMA 16.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 21	D. 32
P. 16 20 27	P. 7 11 19
31 — —	24 — —

Il Nero col tratto vince in due modi.

Soluzione prima

27 a 23	19 a 28
21 a 18	— —

Soluzione seconda

27 a 23	19 a 28
20 a 15	11 a 20
16 a 12	7 a 16
21 a 26	20 a 23
26 a 30	— —

PROBLEMA 17.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 11	D. 26 27
P. 7 17 —	P. 4 9 —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

17 a 13	9 a 18
11 a 14	4 a 11
14 a 23	— —

La pedina Bianca 11 perseguitata dalla dama Nera va a chiudersi nella 25 o nel 24, secondo la direzione che prende.

PROBLEMA 18.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 17 25 29	D. 18 19 23
P. 31 — —	P. — — —

Il Bianco col tratto vince

Soluzione

31 a 27	23 a 30
17 a 21	19 a 14
29 a 26	— —

Se la dama Nera da 30 va in 27 la dama Bianca fa occhiali in 22, e guadagna una dama, e si riduce il giuoco di tre Bianche, e due Nere, e se la dama Nera 18 va in 13 la dama Bianca 21 va in 17. E mentre che il Nero ne prende una, il Bianco ne prende due, ed il giuoco è vinto più sollecitamente pel Bianco.

PROBLEMA 19.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 29 30	D. 20 22
P. 18 27 31	P. 9 11 12

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

29 a 26	22 a 29
18 a 13	9 a 18
27 a 22	18 a 27
30 a 14	29 a 26
14 a 19	26 a 30
31 a 28	— —

Se la dama Bianca va in 27, con due mosse dal Nero resta chiusa in 30, o in 31. Se va in 26, e quindi nello scacco, il Nero vince dopo di aver fatto dama la pedina 28.

PROBLEMA 20.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 14 18 25	D. 17 23 —
P. 26 27 —	P. 9 13 —

Il Nero col tratto vince in tre modi.

Soluzione prima

25 a 29	23 a 21
18 a 25	— —

Soluzione seconda

26 a 21	23 a 30
25 a 29	17 a 26
29 a 22	— —

Soluzione terza

18 a 22	23 a 21
25 a 18	— —

PROBLEMA 21.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
P. 15 19 20	P. 3 6 8
22 23 25	10 11 13
27 30 —	14 18 —

Chi ha il tratto vince; per esempio il Bianco.

Soluzione

20 a 16	11 a 20
16 a 12	8 a 15
23 a 16	14 a 23
27 a 2	18 a 27
30 a 23	— —

Se il Nero colla propria dama protegge le proprie pedine

che vadino a dama, che è molto facile e ha vinto il giuoco.

Se in principio il tratto spetta al Bianco, incominciar deve dal 13 al 17.

Questo finale, non può accadere giocando, ma l'ho scritto per esercizio dei principianti.

PROBLEMA 22.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 28 29 —	D. 5 13 14
— — —	21 — —
P. 22 23 31	P. 6 15 —

Il Bianco col tratto vince

Soluzione

22 a 19	15 a 22
31 a 27	22 a 31
29 a 25	31 a 24
25 a 18	— —

Se la dama Nera da 24 va a 20, la dama Bianca 18 vada a 14, che colla mossa vantaggiosa può chiudere la dama Nera in due mosse. Se in vece la stessa dama Nera va da 24 a 28, la pedina Bianca vada a dama, che vince il giuoco di due contro una.

PROBLEMA 23.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 10 19 20	D. 14 26 —

Il Nero col tratto vince in due modi.

Soluzione prima

19 a 22	26 a 19
20 a 23	19 a 28
10 a 19	— —
19 a 23	— —

Il Bianco prenda o la dama Nera in 10, o quella in 23, resta sempre perditore, per causa della mossa vantaggiosa a favore del Nero.

Soluzione seconda

19 a 22	14 a 5
22 a 29	— —

In questo caso il Nero vince colla regola delle due dame libere contro una.

PROBLEMA 24.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 29	D. 23
P. 30 31 —	P. 17 21 —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

29 a 25	21 a 26
30 a 21	17 a 26
31 a 27	23 a 30
25 a 29	— —

PROBLEMA 25.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 25 30	D. 18 23
P. 31 — —	P. — — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

31 a 27	— —

Se il Bianco muove la 18 per qualunque casella, il Nero va da 30 a 26. Se in vece della 18 muove la 23 il Nero va da 27 a 22, e in tutti i modi il Nero vince in tre mosse.

PROBLEMA 26.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 30	D. 22
P. 13 14 18	P. 3 6 7
31 — —	11 15 23

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

13 a 10	22 a 13
31 a 27	11 a 18
27 a 2	13 a 6
2 a 4	18 a 21
30 a 26	21 a 25
26 a 29	3 a 6
4 a 7	— —

In questo stato la sola pedina Bianca 25 può giungere a dama colla perdita dell' altra pedina, ma una sola dama Bianca contro due Nere libere perde il giuoco.

PROBLEMA 27.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 22 23 —	D. 2 16 —
P. 9 20 26	P. 11 13 17
31 — —	24 — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

9 a 5	2 a 9
20 a 15	11 a 20
22 a 18	— —

Le Bianche restano in posizione, che muovendole, sono prese dal Nero che vince.

PROBLEMA 28.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 10 30 —	D. 3 17 —
P. 19 25 —	P. 11 16 —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

19 a 14	11 a 18
10 a 6	3 a 10
25 a 21	17 a 26
30 a 5	— —

La dama Nera perseguita la pedina Bianca. E mediante la mossa vantaggiosa, giunge a chiuderla appena fatto dama.

PROBLEMA 29.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 15 31 —	D. 23 26 —
P. 14 — —	P. 8 — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

15 a 19	23 a 20
19 a 23	20 a 27
31 a 29	— —

La dama Bianca va incontro alle pedine Nere in 8., e mediante la mossa vantaggiosa gl'impedisce di farsi dama, e vince il giuoco senza il soccorso della pedina 14.

PROBLEMA 30.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 15 23 —	D. 6 7 22
P. 16 20 30	24 — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

16 a 12	7 a 16
15 a 19	22 a 15
23 a 27	16 a 23
27 a 2	24 a 28
2 a 5	28 a 23
5 a 9	23 a 27
30 a 26	27 a 22
26 a 21	22 a 18
21 a 17	18 a 14
9 a 13	14 a 11
13 a 10	— —

Il Bianco va libero a dama colla sua pedina, e vince il giuoco di due contro una.

PROBLEMA 31.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 7 23 —	D. 6 14 30
P. 12 15 20	P. 13 21 22
— — 31	24 — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

23 a 27	30 a 16
7 a 3	16 a 7
3 a 10	— —

Il Bianco fa dama colla pedina 15 e vince.

PROBLEMA 32.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 30 31 —	D. 15 20 22
P. 14 23 27	P. 5 6 7
29 — —	13 — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

14 a 10	5 a 14
23 a 19	14 a 23
30 a 26	23 a 30
26 a 17	30 a 26
31 a 27	26 a 30
27 a 23	20 a 27
29 a 26	30 a 31
17 a 26	— —

La dama Bianca in tre mosse al più resta chiusa.

PROBLEMA 33.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 16 22 —	D. 15 32 —
P. 19 27 —	P. 11 28 —

Il bianco col tratto vince.

Soluzione

16 a 20	15 a 24
19 a 15	11 a 20
27 a 23	20 a 27
22 a 31	— —

PROBLEMA 34.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 4 16 —	D. 11 23 —
P. 9 24 —	P. 1 8 —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

24 a 20	— — —

Se il Nero muove la 11, il Bianco va 16 a 12. Se invece della 11 muove la 23, il Bianco va da 20 a 15. Questo in sostanza è simile a quello del Num. 25, che l'ho messo per far conoscere che può accadere con diversi pezzi, e in diversa posizione.

PROBLEMA 35.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 20 — —	D. 31 32 —

Il Nero col tratto fa patta.

Soluzione

20 a 23	31 a 28
23 a 27	28 a 24
27 a 23	— —

E così il Nero seguita ad impedire che le due dame Bianche sortino dalla loro posizione, cioè, l'una dal 24 28 e 31, e l'altra dal 32.

PROBLEMA 36.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 3 28 —	D. 15 23 —
P. 16 30 31	P. 4 19 24

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

30 a 27	23 a 32
27 a 23	19 a 28
16 a 12	15 a 8
3 a 7	— —

Se il Bianco da in preda la sua dama 8, la dama Nera 7, dopo di aver preso, è in tempo d' impedire che la pedina Bianca 4 giunga a dama, e vince il giuoco.

PROBLEMA 37.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 11 17 —	D. 19 32 —
P. 9 13 18	P. 2 16 20
31 — —	24 — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

9 a 5	2 a 9
11 a 14	19 a 10
18 a 14	10 a 19
17 a 21	9 a 18
21 a 23	— —

Il Nero ha vinto.

PROBLEMA 38.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 18 29 —	D. 3 10 28
P. 13 15 25	P. 5 20 23
32 — —	27 — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

15 a 11	10 a 17
11 a 7	3 a 12
25 a 21	17 a 26
29 a 8	23 a 27
8 a 12	27 a 31
12 a 15	31 a 28
15 a 19	28 a 31
32 a 28	31 a 24
19 a 23	— —

Il resto è facile.

PROBLEMA 39.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 24 — —	D. 2 18 —
P. 9 10 22	P. 1 16 —
23 — —	— — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

24 a 20	18 a 27
10 a 6	2 a 11
9 a 5	1 a 10
20 a 24	27 a 20
24 a 13	16 a 20

La pedina Nera può farsi dama, ma la dama Bianca può chiuderla per la mossa vantaggiosa.

PROBLEMA 40.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 30 31 —	D. 6 8 13
— — —	15 — —
P. 14 16 22	P. 5 7 20
23 27 29	— — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

14 a 10	5 a 14
23 a 19	14 a 23
22 a 19	15 a 22
16 a 12	8 a 15
30 a 26	23 a 30
26 a 17	30 a 26

La dama Nera 31 dopo fatto andare la pedina Bianca 20 in 24 si ferma in 23. La dama Bianca non ha che andare in 30, o in 22 o nell'una o nell'altra che vada, la dama Nera la chiude andando in 21.

PROBLEMA 41.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 19 — —	D. 1 6 8
P. 10 14 16	P. 7 17 24
27 29 31	— — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

19 a 22	6 a 13
16 a 12	8 a 15
14 a 10	13 a 6
31 a 28	24 a 31
22 a 26	31 a 22
26 a 10	17 a 21

La dama Nera 10 accompagna la pedina Bianca 21 nello scacco 25, e ritorna a chiudere la dama Bianca.

PROBLEMA 42.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
	D. 30 — —
P. 19 25 28	P. 1 11 17
29 31 32	22 — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

19 a 15	11 a 20
28 a 23	20 a 27
25 a 21	17 a 26

Il Nero colla sua pedina 32 vada incontro alla pedina Bianca 1 che colla propria mossa vantaggiosa l' obbliga di andare nello scacco 25 per non più muoversi.

PROBLEMA 43.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 11 — —	D. 20 22 26
P. 6 8 15	P. 2 4 12
19 24 28	13 — —
32 — —	— — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

28 a 23	20 a 27
11 a 7	2 a 20
7 a 21	22 a 15
21 a 17	13 a 18
17 a 21	18 a 22
24 a 20	15 a 24
21 a 26	22 a 27
32 a 28	24 a 31
26 a 30	4 a 7
30 a 23	7 a 11
23 a 19	31 a 28
8 a 4	— —
4 a 7	— —

Facile è il fine per la vincita.

PROBLEMA 44.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 26 28 —	D. 2 8 11
— — —	12 — —
P. 10 15 19	P. 4 20 —
22 — —	— — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

19 a 14	11 a 27
10 a 6	2 a 11
26 a 30	12 a 19
30 a 7	20 a 24
28 a 23	— —

PROBLEMA 45.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 7 22 —	D. 8 13 23
P. 14 28 30	P. 3 4 5
31 — —	— — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

22 a 27	23 a 32
7 a 12	8 a 15
14 a 10	13 a 6
31 a 28	32 a 23
27 a 9	— —

Al Bianco è molto facile d'impedire al Nero di andare a dama, ed al più il Nero ne può fare una colla perdita di una pedina, ma ha sempre perduto il giuoco.

PROBLEMA 46.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 21 — —	D. 5 7 15
P. 14 20 29	P. 17 25 —
30 32 —	— — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

21 a 26	15 a 24
14 a 11	7 a 14
32 a 28	24 a 31
30 a 27	31 a 22
26 a 1	— —

Il Bianco se vuole far dama deve farsi prendere la pedina 17, e così il giuoco resta di due dame libere contro una.

PROBLEMA 47.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 11 — —	D. 24 — —
P. 6 14 15	P. 2 5 8
30 — —	22 — —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

14 a 10	5 a 14
11 a 27	2 a 20
27 a 23	24 a 28
23 a 32	8 a 12
32 a 28	12 a 15
28 a 23	20 a 24
30 a 27	— —

PROBLEMA 48.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 2 23 —	D. 11 16 —
P. 7 19 20 26 31 —	P. 4 13 17 24 — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

19 a 14	11 a 18
2 a 5	4 a 11
20 a 15	11 a 20
5 a 9	24 a 28
31 a 15	16 a 12
23 a 19	12 a 7
15 a 12	7 a 16
19 a 15	— —

PROBLEMA 49.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 17 29	D. 6 14 15 20
P. 11 27 28 30 31 —	P. 16 24 — — — —

Il Bianco col tratto vince.

Soluzione

27 a 22	14 a 7
31 a 27	24 a 31
22 a 18	31 a 13
17 a 19	20 a 24
19 a 23	24 a 20
23 a 27	20 a 24
29 a 26	24 a 28
27 a 31	28 a 23
26 a 22	16 a 20
22 a 27	23 a 19
27 a 23	— —

PROBLEMA 50.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 18 22 25	D. 20 29 32
P. 16 27 31	P. 8 21 —

Il Nero col tratto vince.

Soluzione

27 a 23	20 a 27
31 a 28	32 a 23
22 a 31	21 a 26
31 a 27	23 a 30
18 a 21	— —

Se il Bianco alla sua terza mossa invece di andare dal 21 al 26 andasse dal 23 al 19 il Nero vada sempre da 31 a 27. Se in questo caso il Bianco fa occhiali in 22, il Nero colla 27 vada a 30 che in tutti i modi il Nero stesso ha vinto il giuoco.

NOTA

In varie circostanze di giuochi, e di problemi s' è detto, che il giuoco è vinto da due dame contro una che occupi uno degli scacchi. Ad istruzione dei principianti ne daremo qui un esempio. Figuriamo per brevità, che il giuoco sia ridotto nell'appresso posizione.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 22 30	D. 25

Andamento

30 a 26	25 a 29

In questo stato, il Nero manca della mossa vantaggiosa per entrare nello scacco, per far sortire il Bianco, ma coll' appresso mossa egli l'acquista. Vediamola.

26 a 21	29 a 25
22 a 18	25 a 29
21 a 25	29 a 26
25 a 29	26 a 30
18 a 14	30 a 27
14 a 19	qualunque sia
19 a 23	la mossa del B.

PROBLEMI

OSSIANO

FINALI DI GIUOCO

DESTINATI PER GLI STUDIOSI,

CHE PER MEGLIO ISTRUIRSI ESERCITINO IL PROPRIO INGEGNO

INDAGANDONE LA SOLUZIONE

PROBLEMA 51.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 30	D. 4 11 19
P. 10 14 16 26 — —	P. 3 8 — — — —

Il Bianco col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 52.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 19 31 —	D. 17 18 —
P. — — —	P. 29 — —

Il Nero col tratto fa patta.

PROBLEMA 53.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 23 — —	D. 14 15 31
P. 16 22 30	P. 7 — —

Il Nero col tratto fa patta in 4 mosse decisive.

PROBLEMA 54.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 27	D. 3 4 5 18 25 —
P. 13 19 23 29 30 32	

Il Bianco col tratto fa patta in 6 mosse decisive.

PROBLEMA 55.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 26 29	D. 18
P. 25 — —	P. 17 — —

Il Bianco col tratto vince in due modi e sempre in 3 mosse.

PROBLEMA 56.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 18 21 25	D. 26 30

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 57.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 28	D. 23
P. 21 30 31	P. 9 19 24

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 58.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 25	D. 16
P. 24 31 —	P. 26 — —

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 59.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 8	D. 19 32
P. 10 11 14	P. 20 — —

Il Bianco col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 60.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 17	D. 3 32
P. 9 11 13 18 31 —	P. 2 16 20 24 — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 61.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 29 31	D. 22 23
P. 25 27 30	P. 17 19 24

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 62.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 3 10 31	D. 4 14 19 20
P. 30 — —	

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 63.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D 11	D. 13 30
P. 16 22 31 32 — —	P. 8 21 24 — — —

Il Bianco col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 64.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D.	D. 32
P. 24 27 30 31 — —	P. 15 17 19 — — —

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 65.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 26	D. 15
P. 23 32 —	P. 27 — —

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 66.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 7	D. 14 20
P. 11 19 23	P. 8 — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 67.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 11	D. 27
P. 21 25 26	P. 9 10 17

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 68.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 18	D. 6 7 15
P. 10 14 27	P. 1 17 24
29 31 —	— — —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 69.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 14	D. 17
P. 18 22 23	P. 3 9 16
26 — —	20 — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 70.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 3 13	D. 2 12 19
P. 7 11 17	P. 4 9 —

Il Bianco col tratto vince in 9 mosse.

PROBLEMA 71.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 5 8	D. 19 20 32
P. 11 14 —	P. — — —

Il Bianco col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 72.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 2 16	D. 6 22 23
P. 11 15 —	P. 8 — —

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 73.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 23
P. 21 27 28 30 31 —	P. 10 12 24 — — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 74.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 10 19 21	D. 1 14 29

Il Nero col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 75.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 30	D. 4 9 10
P. 14 16 17 26 — —	P. 8 — — — — —

PROBLEMA 76.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 31	D. 22 24 32
P. 12 14 15 17 23 26 29 30 —	P. 1 4 5 9 16 28 — — —

Il Bianco col tratto vince in 9 mosse.

PROBLEMA 77.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 18 29
P. 20 22 26 27 30 31	P. 2 12 14 — — —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 78.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 22

P. 11 17 24 26 30 31	P. 3 4 19 21 25 —

Il Nero col tratto vince in 6 mosse al più.

PROBLEMA 79.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 9 17	D. 3 19 20
P. 12 13 22	P. 1 11 —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 80.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 10 21	D. 9 27 32
P. 11 13 18 23 25 —	P. 1 4 12 — — —

Il Nero col tratto vince in 8 mosse al più.

PROBLEMA 81.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 23	D. 6 21 22
P. 16 19 20 27 30 —	P. 2 7 — — — —

Il Nero col tratlo vince in 6 mosse.

PBOBLEMA 82.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 29	D. 13 23
P. 20 22 30 31 — —	P. 5 6 16 — — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 83.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 30	D. 2 3 4 12 20
P. 7 9 10 13 17 29	P. 1 — — — — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 84.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 21 23	D. 15 30
P. 19 — —	P. 27 — —

Il Bianco col tratto vince in 2 mosse.

PROBLEMA 85.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 21 24	D. 6 15 32
P. 13 14 26 31 — —	P. 3 5 7 — — —

Il Nero col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 86.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 18 25 26	D. 2 4 20 28
P. 5 16 21	P. 17 — —

Il Bianco col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 87.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 12	D. 17 18 20
P. 6 19 25 27 — —	P. 2 8 11 — — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 88.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 4	D. 29 32
P. 5 12 18 19 27 31	P. 1 3 10 24 25 —

Il Nero col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 89.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 26	D. 5 6 13 23
P. 16 17 18 19 22 28 31 — —	P. 8 — — — — — — — —

Il Nero col tratto vince in 8 mosse.

PROBLEMA 90.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 19 25	D. 5 13 23
P. 28 29 31	P. 1 — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 91.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 7 17	D. 18 20 25 27
P. 9 10 13 26 — —	P. 4 19 — — — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 92.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 3 10 29	D. 12 19 20 27
P. 8 9 11 17 25 —	P. 1 4 18 28 — —

Il Bianco col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 93.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 10 25	D. 2 12 20 22
P. 18 27 —	P. 9 — —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 94.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 30 31	D. 6 22 23 29
P. 13 14 18 21 — —	P. 7 11 15 — — —

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 95.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 25	D. 7 16 23
P. 11 28 29 30 32 —	P. 15 19 22 — — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 96.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 7	D. 15 16 28
P. 8 14 22 26 27 —	P. 5 — — — — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 97.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 4 11	D. 3 10 20
P. 13 18 22	P. 8 9 27

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 98.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 22	D. 3 10 20
P. 7 9 13 17 18 —	P. 1 2 11 — — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 99.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 18 19	D. 5 6 23
P. 16 24 27 28 — —	P. 4 8 — — — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 100.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 4 14 23	D. 1 15 32
P. 19 — —	P. — — —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse al più.

PROBLEMA 101.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 15 26	D. 5 13 14
P. 8 24 27	P. 6 16 —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 102.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 25	D. 5 15 16 22
P. 14 21 24 29 31 —	P. 7 — — — — —

Il Bianco col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 103.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 18 27	D. 9 11 26
P. 17 22 —	P. — — —

Il Bianco col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 104.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 21	D. 6 7 13
P. 14 15 27 29 31 —	P. 1 24 25 — — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 105.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 18 19 28	D. 10 12 27
P. 9 11 13	P. 2 3 4

Il Nero col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 106.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 23 25 30	D. 17 18 27

Il Nero col tratto vince in 7 mosse al più.

PROBLEMA 107.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 10 11 25 27	D. 2 4 12 18 26
P. 15 23 —	P. 8 — —

Il Nero col tratto vince in 9 mosse.

PROBLEMA 108.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 11 17	D. 9 26
P. 5 10 —	P. 2 3 —

Il Bianco col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 109.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 5 27	D. 7 13
P. 14 19 31 32 — —	P. 16 20 23 24 — —

Il Bianco col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 110.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 27	D. 6 7 17 21 31
P. 10 13 16 18 22 —	P. — — — — — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 111.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 29 31	D. 12 22 32
P. 17 19 20	P. 9 16 24
23 26 —	— — —

Il Nero col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 112.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 10 16	D. 9 23 26
	27
P. 15 18 25	P. 17 — —
32 — —	— — —

Il Bianco col tratto vince in 8 mosse al più.

PROBLEMA 113.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 15 17	D. 7 29 32
P. 11 22 30	P. 28 — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 114.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 20	D. 27 31
P. 7 11 17	P. 2 4 10
19 25 —	12 — —

Il Nero col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 115.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 16 30	D. 22 23
P. 17 20 21	P. 10 11 14
27 31 —	19 25 —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 116.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 13 28	D. 22 23
P. 29 30 31	P. 18 19 24
— — —	25 — —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 117.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 12 — —	D. 30 — —
P. 7 11 17	P. 2 4 5
19 29 31	10 18 22
32 — —	26 — —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 118.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 12 21 —	D. 17 19 20
P. 18 26 —	P. 1 — —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 119.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 5
P. 8 13 27	P. 7 16 20
31 — —	24 — —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 120.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 12 14	D. 5 10
P. 7 24 —	P. 4 11 —

Il Bianco col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 121.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 12 22 —	D. 6 24 29

P. 10 16 27	P. 1 8 21

Il Bianco col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 122.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 12 19 —	D. 5 18 20
P. 15 27 —	26 — —

Il Bianco col tratto vince in 7 mosse al più.

PROBLEMA 123.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 7 30 —	D. 6 29 31
P. 10 16 23	P. 1 8 21
32 — —	— — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 124.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 23 29	D. 6 30 32
P. 7 19 27	P. 5 13 24
31 — —	— — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 125.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 14 24	D. 3 18 23
	27 — —
P. 11 13 21	P. 16 — —

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 126.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 1 2	D. 4 10 20
	31 — —
P. 11 12 14	P. 3 24 —
15 — —	— — —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 127.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 6	D. 19 23 31
P. 5 12 13	P. 2 4 9
15 17 22	14 16 18
26 27 30	21 24 —
32 — —	— — —

Il Bianco col tratto vince in 9 mosse.

PROBLEMA 128.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. —	D. 8 27
P. 6 12 19	P. 10 15 —
22 24 32	

Il Nero col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 129.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 6 13	D. 5 26
P. 9 22 —	P. 1 — —

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 130.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 18	D. 12
P. 13 19 21	P. 6 9 10
26 — —	17 — —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 131.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 17	D. 10 19
P. 9 13 18	P. 1 2 24
25 27 —	— — —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 132.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 5 14	D. 3 4 10 28
P. 11 12 15 22 — —	P. 24 27 — — — —

Il Nero col tratto vince in 3 mosse.

PROBLEMA 133.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 20	D. 9 12 17 31
P. 6 10 19 25 — —	P. 11 — — — — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 134.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 10 19	D. 11 32
P. 6 13 18	P. 3 9 16

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 135.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 5 16	D. 17 22 27
P. 10 11 15 19 24 31	P. 2 3 13 18 — —

Il Nero col tratto vince in 10 mosse al più.

PROBLEMA 136.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 12	D. 9 17 18 20
P. 6 10 19 25 26 —	P. 4 11 — — — —

Il Bianco col tratto vince in 6 mosse.

PROBLEMA 137.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 9 19	D. 24 30

P. 7 11 18 P. 2 4 13
22 31 — 21 26 —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 138.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 19 28	D. 18 25
P. 9 21 —	P. 1 8 27

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 139.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 3	D. 17
P. 5 11 18 25 — —	P. 2 4 9 27 — —

Il Bianco col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 140.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 30 31	D. 5 6 8 13 24 —
P. 14 16 21 22 23 26 29 — —	P. 7 17 — — — — — — —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse decisive.

PROBLEMA 141.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 13	D. 7 17 22 31 — —
P. 11 16 18 23 27 —	P. 5 14 — — — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 142.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 13 20	D. 6 8 19
P. 16 18 22	P. 7 — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 143.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 14 20 21	D. 6 22 23
P. 15 19 —	P. 8 27 —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 144.

Posizione dei Pezzi

BIANCHE	NERE
D. 28	D. 11 19
P. 9 10 12 18 20 23	P. 1 2 4 16 27 —

Il Bianco col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 145.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 3	D. 1 14
P. 10 27 32	P. 13 24 —

Il Nero col tratto vince in 8 mosse al più.

PROBLEMA 146.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 17	D. 3 10 27
P. 9 11 12 13 22 23	P. 1 2 4 — — —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 147.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 10 20	D. 11 18 25
P. 5 15 21 23 — —	P. 1 8 16 — — —

Il Nero col tratto vince in 5 mosse.

PROBLEMA 148.

Posizione dei Pezzi

NERE	BIANCHE
D. 4 11 18	D. 2 19
P. 14 15 —	P. 3 20 —

Il Nero col tratto vince in 4 mosse.

PROBLEMA 149.

Posizione dei Pezzi

	NERE	BIANCHE
D.	7 8	5 15 22 29 32
P.	11 21 24 30 31 —	10 — — — — —

Il Nero col tratto vince in 7 mosse.

PROBLEMA 150.

Posizione dei Pezzi

	NERE	BIANCHE
D.	17 28 30 — — —	5 7 16 29 32 —
P.	13 15 23 26 27 —	4 6 8 — — —

Il Nero col tratto vince in 6 mosse.

FINE DEI PROBLEMI

REGOLE GENERALI

CHE SERVIRE POSSONO DI PRELIMINARI
AGL' ELEMENTI TEORETICI DEL GIUOCO DELLA DAMA
E D' ISTRUZIONE AI PRINCIPIANTI



Trattandosi dei primi movimenti delle pedine, siccome l'apparecchio del giuoco, mediante la costruzione dello Scacchiere, è meno forte dalla parte sinistra; abbenchè dar si possa incominciamento al giuoco da tutti i lati, pure è cosa prudenziale, specialmente per i principianti, o poco esperti, di dar principio al giuoco stesso col muovere le pedine dal lato destro; e meglio con quelle, che occupano la più lunga linea diagonale.

L' oggetto di ciascun Giuocatore, muovendo i propri pezzi, è di prenderne il più all'avversario col minor danno dei propri; o di costringerlo a condurli in certe date posizioni, dalle quali gli sia interdetto il movimento.

Col maggior numero dei pezzi, si può ordire un più forte giuoco, onde è ben fatto di stare lontano dal diminuire il numero dei propri, mediante i baratti, che non hanno per oggetto, o di rompere qualche forte avversaria tessitura, o d' impedirne il concerto, o di occupare una vantaggiosa posizione.

La forza sta nell' unione, la maggiore nel migliore concerto, dunque per la direzione dei propri pezzi,

è necessario di condurli possibilmente uniti, e che uno cooperi all' intenzione dell' altro.

Per arrecare un maggiore, e più forte nocumento ad un aggregato, s'attacca ove ha meno forza concentriva; dunque senza indebolire di troppo la parte ove potete essere attaccato con danno, dirigete i vostri pezzi verso la parte più debole dell' avversario.

La massima della maggiore importanza per altro è quella, d' indagare l' oggetto delle avversarie mosse, onde distruggere colle proprie, i nocivi effetti di quelle.

Siccome le dame, per avere più forza delle pedine, conducono ad una più sollecita e sicura vincita del giuoco, una delle più accorte manovre del Giuocatore, consiste nell' aprirsi la strada per giungere il primo a far dama, e nel tempo stesso d' impedire che l' avversario ne faccia.

Uno dei mezzi ad impedire all' avversario di essere troppo sollecito a far dama, è di non sdamare che per necessità, o di farlo ove con più difficoltà possono introdursi le avversarie pedine, e con quelle pedine che unicamente possono giovare al proposto giuoco, sia di offesa, o di difesa. Lo sdamare colla pedina del buco, non può che rare volte essere nocivo, ma spesso può essere utile il movimento di questa pedina in appoggio a molti giuochi ben concertati.

Generalmente una dama è più forte di due pedine. In alcune circostanze di giuoco, benchè rare, può essere anche più forte di tre, come per esempio, quando essa può liberamente agire contro un buon numero di sole pedine avversarie male concertate. Dunque per essere il primo a far dama giova talvolta la perdita di una e più pedine.

Nei finali di giuoco l'esito molto dipende dalla mossa vantaggiosa per cui è necessario conoscere chi ha un tal vantaggio; e non avendolo, quando, e come possa acquistarsi; e quando, e quanto possa essere utile. Ecco a tal proposito varie regole, e pochi esempi, ma bastanti a darne una sufficiente idea.

Quando due contrarie dame trovansi in qualunque posizione, o distanza tra loro, e che le intermedie caselle sono in pari numero, come per esempio una trovasi al 2 e l'altra al 32 posizione in cui le dame sono divise da sei caselle, quella dama che deve muoversi la prima, ha la mossa vantaggiosa. E se il numero delle caselle intermedie è dispari, come per esempio una trovasi al 2 e l'altra al 28, nella qual posizione, esse sono divise da cinque caselle, ha la mossa vantaggiosa quella a cui spetta di muovere la seconda. Con questa infallibile regola, si può a qualunque distanza comprendere chi delle due ha un tal vantaggio.

Non è utile la mossa vantaggiosa, nè pregiudizio a non averla, quando non v'è che una sola dama per parte, e che ambedue hanno guadagnato le linee paralelle, che direttamente conducono ai due opposti scacchi, e si mantengono in quelle o negli stessi scacchi. Può per altro perdere il giuoco quella, che sortendo dai detti scacchi, e deviando dalle dette linee, l'altra prenda una posizione da impedirgli di potervi ritornare.

Senza un calcolo troppo esteso, che sarebbe molto lungi dal mio proposto assunto, non può stabilirsi alcuna regola per riconoscere, chi dei due Giuocatori ha la mossa vantaggiosa quando si trovano avere più

pezzi per ciaschedunu; poichè tutto dipende dalla diversa qualità, e quantità dei pezzi; dalla loro respettiva posizione, e dai successivi baratti, che variano numero e qualità, e che producono delle variazioni, a seconda delle posizioni in cui vengono effettuati. Ma non voglio trascurare di darne qualche idea, con qualche esempio.

Chi ha una dama e una pedina, o che abbia o nò la mossa vantaggiosa non può mai perdere il giuoco, contro una sola dama, ma tanto nell'uno, che nell'altro caso può vincere, o impattare a seconda delle respettive posizioni. Per esempio; una dama nera trovasi a 21, e una sua pedina a 29, una dama bianca a 23; in questa posizione di pezzi chi ha il tratto, ha la mossa vantaggiosa; pure se muove la bianca e patta, se muove la nera essa ha vinto il giuoco, poichè la bianca perde la mossa vantaggiosa col successivo muovimento della pedina nera. Chiaro lo dimostra il Problema Num. 2.

Due dame contro una possono perdere, o impattare il giuoco. Ciò si verifica specialmente quando le due dame si trovano combinate in uno degl'angoli dello Scacchiere a destra di un giuocatore, e la dama unica avendo la mossa vantaggiosa sia in posizione da impedire a ciascuna delle due di sortire dalla posizione loro. Per esempio due dame nere occupano le caselle Num. 1 e 2 e una bianca la casella Num. 10, spetta alle nere a muoversi. Facile è il conoscere, che sortire non possono da quella posizione senza danno. Che la nera 2 andando a 5, la bianca va a 13 o a 6 la nera non può andare che al 9, o ritornare al 2, e la bianca ritorna al 10, e così seguitando, il giuoco è

patta. Se poi la dama nera 1 dandosi in preda, si fa prendere dalla bianca quando essa trovasi al 10, siccome quest'ultima non perde la mossa vantaggiosa, l'altra nera che resta, non ha che refugiarsi in uno degli scacchi per far patta. Se in vece della dama 1, si fa prendere l'altra quando trovasi a 5, il giuoco è similmente patta, poichè la bianca avendo perduto la mossa vantaggiosa, ha luogo essa pure di refugiarsi nel più prossimo scacco. Ma se la stessa dama nera si fa prendere quando occupa una delle due caselle 2 o 9, la bianca che conserva la sua mossa vantaggiosa ha vinto il giuoco in due mosse, siccome la nera restata in giuoco rimane prigioniera. Questo caso viene chiaramente dimostrato dal Problema Num. 35 in opposta posizione dello Scacchiere.

In qualunque altra posizione delle due dame, contro una sono sempre vittoriose. La più lunga resistenza che far possa l'unica dama l'è, quando ha potuto guadagnare uno degli Scacchi, ma anche da una tale posizione, con molta facilità può essere costretta a farsi prendere. Ciò viene dimostrato alla nota posta in fine dei problemi con soluzione, e precisamente sotto il Problema Num. 50. In questo numero, e posizione di dame non v'è mossa vantaggiosa, se non quella operativa, a far sortire l'unica dama dallo scacco da un lato, piuttosto che dall'altro dello scacco medesimo, il che non produce che fare poche mosse di più, o di meno.

Due dame e una pedina, contro due sole dame possono vincere, o far patta, a seconda delle loro respettive posizioni (Vedasi per esempio i Problemi Num. 4. 5. 12.)

Due dame contro tre libere perdono, la più lunga resistenza la fanno occupando i due opposti scacchi. In questa posizione delle due dame, per le tre non v'è altro mezzo per vincere, che esse obblighino le due al baratto, per ridurre il giuoco di una contro due. Per ottenere di forza un tal baratto, è necessario che le tre dame si disponghino in una sola linea, che attacchi i due scacchi in un tempo stesso. Per giungere a questo, vi sono tante strade, quante sono le diverse posizioni nelle quali possono ritrovarsi le tre dame a fronte delle due. Ma il Problema Num. 13 può servire di regola generale, poichè esso dimostra la posizione in cui le tre dame devono ridursi sortendo da qualunque altra posizione, o lontananza.

FINE DELL' OPERA.

CORREZIONI

Alla pag. 21 linea 17 ove dice Art. 25, deve dire Art. 52.

Alla pag. 62 prima colonna linea 24 ove dice 3 25, deve dire soltanto 25.

Alla pag. 100 seconda colonna, linea 23 ove dice P. 1 4 deve dire P. 2 4.

Alla pag. 126 seconda colonna linea 24 ove dice 30 a 31, deve dire 30 a 21.

Ad onta dei più rigorosi, e replicati esami avanti la stampa, dopo eseguita essa s'è riscontrato questi pochi errori nei numeri, molto facili ad accadere in una così voluminosa quantità, onde è necessario, che lo studioso dilettante li tenga in memoria, e meglio sarà che egli faccia le rispettive correzioni, ai rispettivi luoghi, colla penna, giacchè la bontà della carta lo permette.

Mc

